

MICROCOMPUTER MAGAZIN

17

FIFO

®

HRY
RECENZIE
SOFT · HARD
MAPY
TIPY & TRIKY

Časopis hlavne pre užívateľov mikropočítačov Didaktik M, Gama a ZX Spectrum
september 1992 ročník III. cena: 20,- Kčs



AKO CHRÁNIŤ
PROGRAMY?

OKNÁ POČÍTAČA
DOKORÁN

ELITE

SÚŤAŽ O 100 000 KORÚN
MEGA - LOTO
HRAJTE O ATARI
PORTFOLIO

FIFO[®] 1992

Chcete dostávať FIFO pravidelne domov? Nič jednoduchšie!

Stačí predplatiť si ho na našej adrese poštovou poukážkou typu C, ktorou pošlete patričnú sumu (za každé objednané číslo 20.- Kčs) a na rub poukážky do "Správy pre prijímateľa" napíšete, ktoré čísla si predplácate.



Naša adresa: **FIFO**
p.o.box 170
960 01 Zvolen

Ešte stále si môžete predplatiť čísla 13 až 23! Neváhajte a hneď vypíšete poukážku, pretože čoskoro na vás už FIFO nemusí zvýšiť. Môžete si predplatiť všetky čísla tohto ročníka (13-23) za cenu 220.- Kčs alebo len ktorékoľvek z nich. Číslo 12 tohto ročníka je už úplne rozpredané, preto nám naň objednávky neposielajte. Ak ste si ho predplátili a neprišlo vám, presunuli sa vaše peniaze automaticky na ďalšie čísla.

Fifo vám budeme po predplatení posilať domov hneď po vydaní ako novinovú zásielku. Pri vašej adrese nájdete číslo, ktoré udáva koľko korún ešte u nás máte na konte a teda koľko čísel ešte od nás dostanete. Na svoje konto môžete poslať ľubovoľnú sumu, z ktorej vám budeme postupne odrátavať. Ak nájdete pri adrese nulu, znamená to, že to bolo posledné číslo, ktoré ste mali u nás predplatené - vtedy máte najvyšší čas objednať si ďalšie čísla.

Mimoriadne zľacnenie ročníka 1991 !!!



Využite jedinečnú príležitosť získať čísla minulého ročníka za polovičnú cenu! Každé číslo minulého roka FIFO 7 až 11 len za 10.- Kčs!

Ak máte záujem o tieto čísla, stačí opäť poslať príslušnú sumu poštovou poukážkou a v "Správe pre prijímateľa" uviesť, ktoré čísla si predplácate.

Bezpečné zasielanie!!!

Ak máte doma len chabú schránku, niekto vám ju vykráda alebo neveríte poštarom, môžete si u nás predplatiť **ZASIELANIE FIFA DOPORUČENE!**

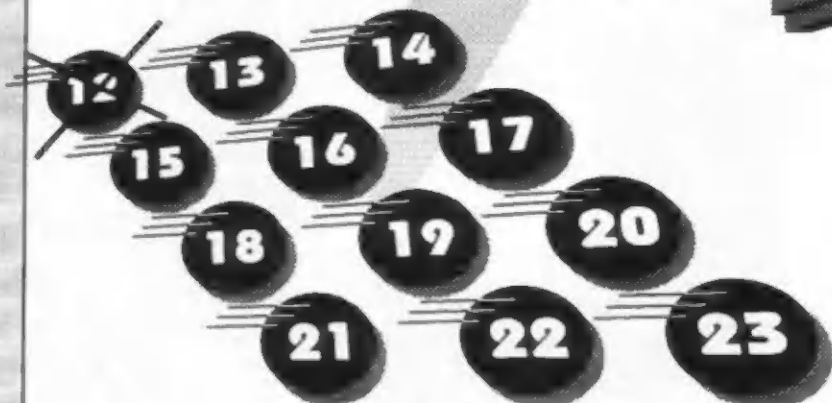
Doporučené zasielanie nášho časopisu k vám domov si zaistíte, ak nám pošlete 6.- Kčs za každé číslo, ktoré chcete mať takto doručené, nasledujúcim spôsobom:

1. ak si práve predplácate nové čísla, celkovú cenu za Fifo aj za bezpečné zasielanie pošlite jednou poukážkou a na rub do "Správy pre prijímateľa" dopíšete: **platím poštovné ... Kčs.** Okrem tejto správy tu samozrejme musí byť uvedené, ktoré Fifo si predplácate.

2. ak už máte Fifo predplatené a túto službu si chcete doplatiť, pošlite poštovou poukážkou príslušnú sumu na bezpečné zasielanie a do "Správy pre prijímateľa" napíšete: **platím poštovné ... Kčs.**

Od obdržania tejto poukážky vám budeme Fifo zasilať doporučené až kým sa vám toto konto neminie. Pri každej zásielke vám pri adrese uvedieme, koľko vám ešte zostáva korún na ďalšie čísla (napr. D:18 bude znamenať, že máte ešte na konte doporučeného zasielania ešte 18 korún).

Ak budete mať pri adrese nulu, znamená to, že to bolo posledné číslo, za ktoré ste mali túto službu zaplatenú.





Ahoj filáci,

dnes pre nedostatok miesta len veľmi stručne. Od mnohých firiem sme opäť dostali vzorky ich výrobkov, či už programy, knihy alebo celé technické zázraky, takže zase bude o čom informovať. Príprava recenzií toho lepšieho je už v plnom prúde, máte sa na čo tešiť, na vianočnom trhu toho zrejme bude konečne (!) záplava. Dnes je už ťažké predstaviť si obdobie minulých desiatich rokov, počas ktorých sa u nás nedalo zohnať nič. Ak mal niekto originálny program zo západu, putoval ako svätá relikvia z ruky do ruky, knihy ani časopisy neboli, len sem tam pár cyklostylovaných strán s informáciami. Peňazí sme boli všetci ochotní investovať dosť, ale nebolo do čoho. Dnes je už, zdá sa, situácia opačná. Za svoje našetrené korunky si môžete vybrať všeličo. Treba sa len správne rozhodnúť. A ul'ahčiť voľbu by vám mali práve naše recenzie. Dúfame, že svoju úlohu plnia.

Náš redakčný škiatok, hnusoba, zase neoddychoval a zbytočne vyčíňal. Jeho zásluhou sa nám zaplietlo do tlače niekoľko chýb, za

ktoré sa vám ospravedľujeme a prinášame ich opravu.

Ešte v čísle Fifo 15 bolo pri uverejnení správnych odpovedí na Micro-Loto 12 posunuté správne poradie a jedna odpoveď dokonca vypadla úplne. Takže malo tam byť a nebolo:

1. TRANTOR
2. YABBA DABBA DO
3. SKATE CRAZY
4. EXOLON
5. RENEGADE
6. PREDATOR

Na výhercov súťaže to vplyv chvalabohu nemalo, pretože tí sa cenám tešia už dlhšiu dobu. Tešíme sa s nimi aj my.

Už tak veľmi nás neteší druhá nepozornosť, ktorou sa v minulom čísle podarilo popliesť nadpisy rubrik. Tam, kde je obyčajne Soft-hard a Recenzie, sa zrazu objavila Inzercia. Dúfame, že vás to nepomýľilo ako operátora počítača, ktorému sa z nadmiery inzerátov v tomto čísle zakrútila hlava a presúval strany dopredu a dozadu tak dlho, až doposúval.

váš J. Paučo

WHO IS WHO?

Taký názov malo naše MICRO-LOTO v čísle Fifo 15, v ktorom ste mali za úlohu priradiť tváram správne mená členov našej redakcie. Môžem vám povedať, že sme tušili, že mnohí z vás nebudú hádať správne, ale ani sa nám naprišlo, že to budú až toľkí! Najčastejšie ste si mylili Pauča s Lukáčom a Lukáča s Albertom. Alberta s Paučom ste poplietli iba v šiestich prípadoch. Aby som vás už dlhšie nenapínel tu sú správne odpovede:

- 1) Albert
- 2) Lukáč

3) Paučo

Tak čo vy na to? Ako ste hádali? Iba 10 (DESIATI) z vás uhádli správne a tak skoro ani nebolo z čoho lozovať. Ale predsa niečo ostalo a z tej kôpky sme vyžrebovali tieto mená:

- V. Pivoluška z Očovej
- D. Kalita z Blatna
- P. Hricko z Trenčína

S výhercami sa spojí sponzorská firma tejto súťaže PERPETUM a dohodne sa na cenách.

Pozor!!! Zmena inzerčných podmienok!

Spolu so zvyšujúcou sa popularitou nášho časopisu a s rastúcim nákladom sa zvýšil počet inzerentov, ktorí majú záujem o uverejnenie svojho inzerátu práve u nás. Aby sme predišli zmene obsahu časopisu na inzerčný, rozhodli sme sa uverejňovať od budúceho čísla už len platené inzeráty!

Textové inzeráty:
jedno slovo.....4.- Kčs

Plošné inzeráty:
podniky a iné právnické osoby.....20.- Kčs/cm
celá strana.....8000.- Kčs
podnikatelia a ostatní záujemci.....11.- Kčs/cm

Ak chcete, aby bol váš inzerát uverejnený čo najskôr, spolu s jeho textom pošlite aj doklad o jeho zaplatení poštovou poukázkou.

Inzeráty posielajte v obálke s označením INZERÁT na našu adresu:
FIFO redakcia, p.o.box 170,
960 01 Zvolen

OBSAH

Z REDAKCIE.....	3
SOFT-HARD.....	4
X. výročie sinclair	
ZX Spectrum.....	4
Tlačiarne K 6313	
a K 6314.....	7
Ako chrániť programy.....	8
RECENZIE.....	10
TOOLS 40.....	10
TIPY A TRIKY.....	12
Zásilková služba.....	13
MEGA-LOTO.....	14
HRY.....	16
Smash.....	16
Extreme.....	17
Elite.....	18
DIZZY 3,5.....	20
Pal chess.....	22
PK-fighter.....	25
Hero Quest.....	29
INZERCIA.....	35



X.

VÝROČÍ SINCLAIR ZX SPECTRUM

Málokdo z vás si asi uvědomil, že v dubnu 1992 uplynulo již 10 let od okamžiku, kdy v Anglii spatřil světlo světa počítač ZX SPECTRUM, který se pak stal v 1987 roce vzorem pro vznik skalického DIDAKTIKU GAMA a jeho pozdějších verzí.

K desátému výročí narození Spectra se konala 2.5.1992 velká slavnost v University Conference Centre v Cambridge. Kromě členů redakcí časopisů Your Sinclair a Sinclair User a mnoha hostů zde bylo možno setkat se i s živou legendou - sirem Clivem Sinclairem. Kdo je tento muž s typickou pleší, pinovousem a brýlemi, všemi nazývaný "strýček Clive", otec Spectra, za své zásluhy poctěný šlechtickým titulem? Jaký je jeho životní příběh?

Pokud bychom uspořádali výstavku výrobků, které vzešly z hlavy Cliva Sinclaira, stačil by na to jeden větší stůl. Avšak jejich vliv na rozšíření výpočetní techniky mezi nejširší veřejnost se dá přirovnat k největším objevům historie. Nebude tedy na škodu, když si s tomto muži řekneme něco více.

Clive Marles Sinclair se narodil 30. června 1940 nedealeko Richmondu v hrabství Surrey. Se svými sourozenci, bratrem a sestrou strávil dětství v rodině,

kde otec i dědeček pracovali jako techničtí inženýři. Clive sice ve škole neměl s učením problémy, raději si ale užíval prázdnin, kdy se mohl celé dny věnovat činnostem, na něž neměl během školního roku čas a studoval obory, které neměl na rozvrhu. Vyhledával společnost dospělých, od nichž se mohl ledacos nového dozvědět, případně s nimi diskutovat. Dodnes o tom říká: "lidé vám řeknou daleko více, když s nimi nesouhlasíte."

V deseti letech učitel matematiky na základní škole poznal, že nemá už Cliva co naučit a doporučil ho na střední školu. Clive těchto škol pak prošel několik a závěrečné zkoušky složil nejprve na Highgate School v 1955 a pak speciální zkoušky z fyziky a matematiky na St. Georges College.

Matematika Cliva zajímala nejvíce. Jako chlapec si navrhl kalkulátor, programovatelný pomocí kartiček z dětské hry. Aby to měl jednodušší, převáděl veškeré výpočty na kombinace nul a jedniček. Domníval se "že objevil Ameriku" a byl později velmi zklamán, když zjistil, že objevil něco, už dávno objevené - dvojkovou soustavu. Ve stejné době objevoval i tajě elektroniky. Zajímala ho miniaturizace a vylepšování různých obvodů a výrobků. Jeho pokoj, plný drátků a součástek, byl





často terčem posměchu celé rodiny, ale právě odtud si jeho přátelé odnášeli své zesilovače, rádiopřijímače i komunikační systém pro jejich hry v lese. Clive pracoval tvrdě a poctivě, především v předmětech, v nichž našel oblibu. Měl tu výjimečnou vlastnost, vybrat si z dostupných informací jen ty nejdůležitější pro svou činnost. Předměty, které ho nezajímaly, ve škole prostě přehlížel. Raději během vyučování psal příspěvky do časopisu Practical Wireless (obdobu Amatérského Rádla).

V 18 letech měl vstoupit na vysokou školu, ale rozhodl se, že je schopen se vše naučit sám. Tři týdny před maturitou zakládá C.M. Sinclairs Micro Kit Co. Chtěl vyrábět elektronické výrobky, chtěl investovat, ale chyběly peníze. Nakonec se mu podařilo stát se asistentem vydavatele Practical Wireless. A když se 3 členná redakční rada časem rozpadla, vedl jednu dobu časopis dokonce sám a ještě přitom měl čas na tvorbu nových obvodů, které pak samozřejmě na stránkách P.W. propagoval. Občas to sice nefungovalo, jak mělo, ale stížnosti čtenářů mu pomáhaly odhalovat chyby a omyly.

V 1958 roce je mu nabídnuto místo v nakladatelství firmy Bernard, kde pak Clive navrhoval a mnohdy i sestavoval elektronické obvody a jeho dva spolupracovníci je překreslovali a připravovali do tisku. Šéf firmy byl s Clivem spokojen a jméno Sinclair se objevilo v mnoha publikacích, které firma vydala. Velký Clivův sen o vlastní společnosti se vyplnil v 1961 roce, kdy zaregistroval firmu Sinclair Radionics Ltd. Sestavil projekt miniaturního tranzistorového přijímače a hledal sponzora - potřeboval finance. Opět se stává redaktorem časopisu Instrumental Practice a brzy zde otiskuje svůj návod na stavbu tranzistorového zesilovače, pak následuje článek o použití tranzistorů do naslouchadel pro nedoslýchavé. Prostřednictvím časopisu Clive navázal kontakty s mnoha výrobci polovodičů, kteří zase měli zajištěnou propagaci svých výrobků. Navíc měl Clive Sinclair geniální vlastnost, která se projevovala perfektním využitím prostoru při sestavování nejručnějších obvodů a v

jejich další miniaturizaci.

Clive pracoval v redakci IP do dubna 1963, ale už koncem roku 1962 se objevují v různých časopisech reklamy jeho firmy a zmínky o "nejmenším zesilovači na světě" s velkým výkonem, který se vešel asi na pětikorunu, jak bylo vidět

z fotografie. Zájemců o výrobek bylo několik stovek, přitom se připravovaly další zesilovače, schémata atd. Clivovo mini-rádio Sinclair Slimline mělo takový ohlas, že je nestačil vyrábět. Obchodní úspěch Cliva Sinclaira tkví v tom, že vždy dokázal přijít s něčím zcela novým, na trhu dosud neznámým.

Čas běžel dál a v 1979 roce se na trhu začaly objevovat "osobní počítače". Firma Commodore prodávala za 700 liber úspěšně svůj model PET, úspěšně byly i modely firem Tandy a Apple. Tyto výrobky však byly ještě příliš drahé a jen málo lidí mělo svůj počítač doma. Specializovaný tisk prorokoval do pěti let snížení ceny osobních počítačů na hranici 100 liber. Clive Sinclair se však rozhodl tento záměr realizovat během několika měsíců! A tak v lednu 1980 roku se na výstavě ve Wembley objevil první model superminiaturního počítače ZX-80, což byl tehdy nejmenší osobní počítač na světě! Stál 99.95 liber a prodával se i ve stavebnici za 79 liber!

Aby se dalo tak nízké ceny dosáhnout, sáhl Clive Sinclair k úsporným opatřením. Nejvíce se ušetřilo, když speciální monitor nahradil obyčejný televizor a paměťovou jednotku obyčejný kazetový magnetofon. ZX-80 obsahoval procesor Z-80 A japonského výrobce NEC, poměrně velkou 4K ROM paměť, obsahující Interpreter Basicu, text a grafiku v rastru 32 x 24, 1K RAM a interface pro připojení magnetofonu. ZX-80 byl určen pro "člověka z ulice", který se chtěl dozvědět trochu více o

programování. Nejtěžší však asi bylo, přesvědčit tyto lidi o tom, že se vůbec jedná o počítač a zlomit tak jejich vžitou představu o počítači: velkém přístroji, umístěném v klimatizované místnosti, kde se chodí v pláštích a otáčejí se velké cívky s programy. Copak se dá vůbec taková nicotnost, jako ZX-80 přirovnat k něčemu takovému? A proč by si měli lidé vůbec ZX-80 pořizovat?

Odpověď byla jednoznačná. ZX-80 znamenal okamžitý úspěch a během prvních minut prodeje bylo objednáno 10 kusů. Kancelář na Kings Parade byla ihned zavalena žádostmi o zaslání počítače na dobírku a problém s korespondencí a expedicí se zdál být větší, než s vlastní výrobou. Ve stejné době se Clive Sinclair pokoušel uvést ZX-80 i na americký trh a prostřednictvím Nigela Searla z Bostonu ho pak prodával po celých Spojených státech. V září 1980 bylo prodáno už přes 20 000 kusů ZX-80 a Clivova firma rostla den ze dne.

Obchodní úspěch byl tedy nečekaný a obrovský, ale je třeba uvědomit, že to bylo i proto, že model ZX-80 neměl v té době žádnou konkurenci. Byl dokonce silně kritizován za své nedostatky - Basic byl jen celočíselný (nepracoval s pohyblivou desetinnou čárkou), pracoval max. pouze s 5-ti místnými čísly a rovněž záznam dat na magnetofon měl své nedostatky. Mnoho výhrad se sneslo i na nekvalitní membránovou klávesnici. I tak se však splnil Sinclairův velký sen - vytvořil první "lidový počítač", kterého se prodalo celkem asi 50 tisíc kusů! V září 1980 se pak dala koupit přídavná paměť RAM 16K, která se dala připojit na sběrnici vzadu. Rovněž s ní byly určité potíže, byl to však opět krok vpřed.

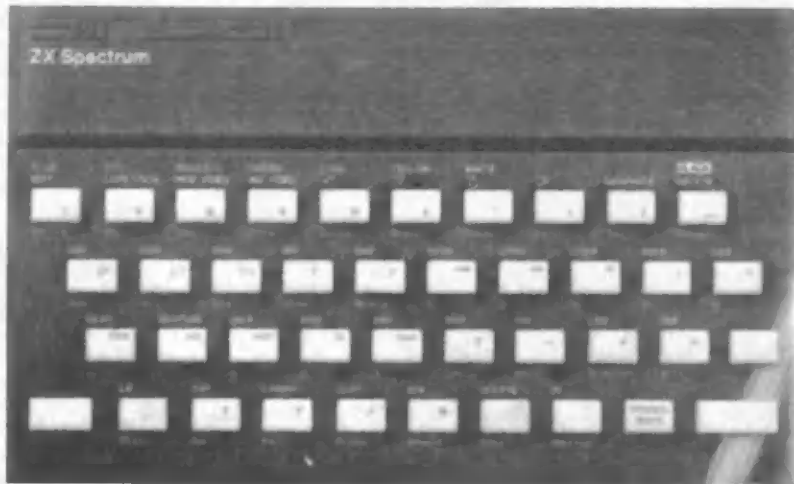
Další Sinclairův model ZX-81 byl dán do prodeje v březnu 1981. Obsahoval nový speciální čip, který na objednávku vyrobila pro Sinclaira firma Ferranti, tehdejší špička mezi výrobci zákaznických obvodů. Tak tedy vznikla známá ULA, obvod který nahradil 18 integrovaných obvodů původního ZX-80 a cena počítače klesla na 69.95 liber, v případě stavebnice dokonce na 49.95 liber! Nový počítač již obsahoval v 8K ROM celkem kvalitní Basic s desetinnou čárkou, vědecké funkce a opět 1K RAM. Byl





umístěn v elegantní černé plastické skřínce a měl opět tradiční membránovou klávesnici. Clive Sinclair dokonce za snížené ceny dodal ZX-81 včetně přídavné paměti 16K a minitiskárny do 2300 anglických škol. Počítači se dostalo příznivého hodnocení v časopise Personal Computer World, který nazval Sinclair "strýčkem Clivem". Minitiskárna ZX Printer, která tiskla na speciální metalizovaný papír šířky asi 10 cm, 32 znaků na řádek, se dala bez problémů připojit ke sběrnici ZX-81.

Tisíce licenčních kusů ZX-81 se prodávalo v USA pod značkou Timex TMS-1000, v Japonsku a nejen tam. Majitelů tohoto malého zázraku přibývalo i v naší republice a dodnes jej mnozí opatrují, jako velkou vzácnost. Koncem ledna 1982 bylo na celém světě v provozu asi 300 tisíc ZX-81 a prodávalo se 15 tisíc měsíčně, v licenci pokračovala výroba pro americký trh u Timexu. V únoru 1982 bylo vyrobeno již půl miliónu kusů a obrat Sinclairovy společnosti byl 30 miliónů liber. Spolu s prodejem počítače rostlo i množství malých firem, které vyráběly pro ZX-81 software, periferní zařízení a různé aplikace, množily se kluby uživatelů ZX-80 a ZX-81, vycházely knihy o programování obou počítačů. Majitelé ZX-81 si mohli vybrat v množství programů, několika družích a kapacitách přídavných pamětí, přibývaly knihy, výukových programů, zvukových generátorů a přídavných klávesnic.



Lidé se učili programovat a objevili kouzlo využití počítače v každodenním životě. Brzy zatoužili po opět výkonnějším počítači a čekali, že jim ho dodá Clive Sinclair. Trh se pomalu nasycoval, technici v Sinclair Research však již pracovali na dalším modelu, původně označovaném jako ZX-82. Spatřil světlo světa v dubnu 1982, pod názvem ZX Spectrum. Hardware Spectra navrhl Richard Atkisser a software, který vycházel ze ZX-81, se zrodil v hlavě Steva Vickerse. Nabízeny byly dvě verze - jedna se 16K RAM za 125 liber a druhá se 48K RAM za 175 liber. Měsíčně se vyrábělo asi 20 tisíc Specter a model 48K se prodával 8 krát lépe, než 16K. Předpoklad výroby na rok byl 300 - 400 tisíc kusů. Pro zajímavost - model 48K stál na německém trhu, coby novinka 725 marek.

ZX Spectrum byl každopádně daleko lepší a univerzálnější počítač, než ZX-81. Hlavní předností byla nízká cena, 8-mi barevná jemná grafika, nová ULA, zvukový

generátor a vcelku kvalitní přenos dat na kazetový magnetofon. Jeho hlavní konkurent - počítač BBC Micro měl sice velmi kvalitní klávesnici, ale taky daleko vyšší cenu. Spectru se opět dostalo i kritiky v odborných časopisech - nekvalitní "gumová" klávesnice, pomalost, slabší grafika i Basic atd. Kritici však mohli psát, co chtěli - Spectrum se stalo určitě nejspěšnějším domácím počítačem všech dob! Počítač pronikl do domácností i do škol a samozřejmě i k nám do republiky.

Vznik Spectra vyprovokoval mnoho programátorů k tvorbě mnohdy velmi dobrých her i systémových programů a brzy se objevily i firmy, zabývající se výlučně produkcí a distribucí software. Často je vedli mladí lidé, kteří se naučili programovat z knih a příruček.

V únoru 1983 se Spectrum objevuje v nabídce různých obchodních domů po celé Anglii. Prodalo se přes 200 tisíc kusů poštou a týdně 15 tisíc přímo. Spectrum proniká k zájemcům v mnoha desítkách zemí celého světa. Stále častěji jsou obléhána oddělení s počítači v obchodních domech dětí, které si zde zkoušejí své soutěživé i konverzační hry, aby pak našly Spectrum pod vánočním stromkem. Spectrum se stává počítačem pro děti i rodiče.

Při příležitosti svých 43 narozenin byl Clive Sinclair předsedkyní vlády M. Thatcherovou povýšen do šlechtického stavu a mohl si tak připsat ke svému jménu titul "sir". Jako důvod bylo





uvadeno, že sir Sinclair se zasloužil se svou firmou o to, že britská elektronika se stala vlnajkovou lodí technického rozvoje.

V červenci 1983 si lze objednat nově periférie ke Spectru. Je to Interface 1 a 2 a později i často kritizované Microdrive, které měly nahradit nedokonalé magnetofony a drahé diskové jednotky. Na trhu se udržely asi dva roky a pak byly staženy. Dodnes je však mnoho uživatelů shání pomocí různých inzerátů a některé anglické firmy dodnes doprodávají jejich zásoby (Interface 1 + 2 ks Microdrive za 70 liber, samotný Microdrive za 25 liber). Spectrum bylo licenčně vyráběno i firmou Timex pro americký trh. Byl dokonce vyvinut model TMS-2068, jakési Super Spectrum s 24K ROM, vylepšeným Basicem i grafikou, bohužel i zvýšenou nekompatibilitou. Přilší se neprosadilo.

Tým Cliva Sinclaira však pracoval dále a připravoval zcela nový a výkonný model počítače - Sinclair QL, který měl být vysoce výkonným nástupcem Spectra. "Kvéeelko" bylo vybaveno 16 bitovým procesorem Motorola MC 68008, 48K ROM, standardně 128K RAM, rozšiřitelné až na 640K a jako paměťová média mělo zabudované 2 Microdrive s kapacitou po 85K. Mělo zabudovány i dva interfejsy RS 232 a bylo počítáno i s možností propojit několik QL do počítačové sítě! Tento zcela jistě výborný počítač však doplatil na nevhodně načasovanou reklamní kampaň, započatou v lednu 1984, kdy QL ještě nebyl zcela dokončen a měl spoustu "nevychytaných" chyb. Počítač, který měl původně být Clivovým triumfem, se tak stal začátkem konce. Předem vychvalovaný operační systém byl nakonec nahrazen jiným s mnoha chybami, cena 399 liber nebyla nejmenší, počítač byl navíc nekompatibilní se Spectrem a software zatím málo. Tisíce zájemců, kteří podlehl reklamě a zaplatili předem asi 5 miliónů liber však muselo dlouho čekat na dodání prvních počítačů. Za předčasnou nabídku a reklamu byl sir Clive silně kritizován a

jméno jeho firmy značně utrpělo. QL byl sice postupně docracován a vylepšen, jeho osud byl však již zpečetěn. Nicméně nutno uvést skutečnost, že ještě dnes lze ve Vídni koupit pravidelně vycházející anglický časopis pro majitele Sinclair QL, což říká mnohé o jeho kvalitách...

Z nevhodně zvolené reklamní kampaně se Sinclair poučil a další model - Spectrum Plus byl v 1984 roce na veřejnosti ohlášen až 24 hodin před tím, než jej bylo možno koupit. Jeho cena byla 179 liber a skříňka počítače včetně vylepšené klávesnice byla ve značné míře převzata z modelu QL. Jinak bylo zapojení počítače v podstatě shodné s klasickým Spectrem, přidáno byli Reset tlačítko. "Plusko" se prodávalo vcelku dobře, věci však neměly mít dlouhého trvání. Zájem postupně klesal, trh se nasycoval...

Další neúspěšný a nepotřebný projekt sira Cliva - elektrické vozítko C5, jen odčerpá finance, kterých se začalo nedostávat a firma se v průběhu 1985 začíná zadlužovat. Na světlo se dostávají zmínky o možném prodeji firmy milionáři Robertu Maxwellovi, z obchodu však nakonec sešlo. Dlouhý sir Clive částečně splácí velkým výprodejem modelu QL za nízké ceny. Do této situace přichází na anglický trh v lednu 1986 poslední model - Spectrum 128K. Měl 32K ROM, 128K RAM, organizované po 16K stránkách, výstup RGB i 3 kanálový zvuk a skříňku i klávesnici, vycházející z modelu Spectrum Plus. Stodvacetosmička byla však již koncem 1985 vyráběna ve Španělsku firmou Investronica. Peníze pro projekt Spectrum 128 totiž přišly ze Španělska.

Bohužel, byla to již "tabuť píseň" kdysi slavné a bohaté firmy. 7 dubna 1986 se svět dozvědělo, že firmu Sinclair kupuje úspěšný podnikatel Alan Sugar se svou firmou Amstrad za 5 miliónů liber. Amstrad odkoupil rovněž veškeré zásoby vyrobených Specter za 11 miliónů a právo vyrábět dále další modely pod značkou

Sinclair. Firma Amstrad pak opravdu ještě vyrobila model Spectrum Plus 2 s pamětí 128 K a zabudovaným magnetofonem ve zcela nové skřínce s kvalitní klávesnicí. V 1987 následoval ještě model Spectrum Plus 3, který byl místo magnetofonu vybaven diskovou jednotkou, bohužel nestandardního rozměru 3 palce, který byl typický pro firmu Amstrad.

Podle nepotvrzených anglických údajů vyrobil Sinclair Research asi 4 milióny standardních Specter. Připočteme-li "pluska", "stodvacetosmičky", "plus dvojký" a "plus trojký", bude toto číslo nutno dost zvýšit...

Clive Sinclair však nesložil ruce do klína ani potom. Založil novou firmu Cambridge Computers Ltd a už v polovině 1987 nabízel přenosný počítač Z-88 o rozměrech 29 x 21 x 2 cm. Bylo by zajímavé vědět, jaké jsou osudy sira Cliva Sinclaira dnes... Pokrok letí milovými kroky kupředu a co nás vzrušovalo v roce 1982/3 je dnes už zaprášenou minulostí, nad níž dnes majitel Amigy, nebo ST ohrne nos. Všichni majitelé Didaktiků by ale měli vědět, že v srdci jejich počítače - operačním systému v ROM paměti, se původně od adresy 5433 nacházel text: c 1982 Sinclair Research Ltd a že pravým "otecem" jejich více, či méně podařené kopie Spectra byl legendární sir Clive Sinclair, poprávu všemi zvaný "strýček Clive". A snad to nepřezenu, řeknu-li, že jako otec ZX-80, ZX-81 a hlavně ZX Spectrum všech verzí, zůstane navždy v našich srdcích. Po 10-ti letech jeho Spectrum stále žije a doufáme, že nám všem, kteří ho máme, ještě pár let vydrží...

V článku byly kromě vlastních archivních materiálů volně využity materiály z knihy "The Sinclair Story", otištěné v Sinclair User 12/85 - 6/86 a z některých dalších čísel SU a YS.

- Petr -

TLAČIARNE K6313 a K6314

Uvedené tlačiarnie od Robotronu sa medzi užívateľmi ZX8 tešia rovnakej obľube ako ich jednoduchšia a menšia varianta - termotlačiareň K6304. V porovnaní s ňou tlačia na normálny papier rýchlosťou asi 100 zn/s (podľa údajov výrobcu) a používajú bežnú farbiacu pásku do písacieho stroja, takže odpadá zháňanie tepelného papiera alebo špeciálnej termopásky. Niektoré verzie dokážu tlačiť aj v korešpondenčnej kvalite (NLQ).

Užívateľ má možnosť si vybrať rozhranie (RS-232, Centronics, Commodore) riešené rovnako ako v prípade K6304 krabičkou zasúvajúcou sa do zadnej

steny tlačiarne. Inštrukčný súbor je podmnožina príkazov pre tlačiareň EPSON. Mimo iného môžeme voľiť rôzne typy písma, napr. ELITE, PICA, preložené, podčiarknuté, inverzné, zhustené a pod., a grafiky (až 1920 bodov na riadok).

Ako je už tradíciou našich prekladateľov, v deskom manuále nájdeme celý rad perličiek, napr. "unidirekcionálna a bidirekcionálna tlač" a ďalšie patvary.

Najhoršie je, že niektoré rozhrania, napr. Centronics, majú v manuále nakreslený a popísaný štandardný konektor, napr. Amphenol, ale v skutočnosti je na zásuvnej krabičke IF

neznámy trojradý konektor s neštandardným zapojením, ktoré si majiteľ buď dokáže odvodiť z HW i SW tlačiarne, alebo má smolu, pretože bez znalosti zapojenia konektora asi tlačiareň s počítačom ťažko správne prepojí.

Pokiaľ by sme tlačiareň K6313/14 porovnali s obdobnými radmi EPSON, s ktorými majú byť údajne zlučiteľné, zistili by sme, že majú väčšiu hmotnosť i hlučnosť a niektoré príkazy pre EPSON tlačiareň nepoznajú (tu záleží aj na verzii SW v EPROM).

Ak porovnáme tlačiareň K6313/14 s tlačiarňami rovnakej cenovej hladiny (okolo 3000,-) dostupné na našom trhu, uvidíme, že v mnohom (tlač NLQ, vodorovná hustota bodu a pod.) jednoznačne víťazí. Záujemcom však doporučujeme pri kúpe, aby si tlačiareň preverili, lebo napr. K6313 so staršími verziami EPROM nemusí viesť napr. tlač NLQ.

-rex-



Pomôcka začiatovníkom v zlepšení ochrany programov a figle, ktoré každý Spectrista márne zháňa. Pre všetkých užívateľov Spectra napísal Pavel Rak.

Snaha každého programátora chrániť si svoje výtvary je stará ako programovanie samo. To je nespomé. Na prvých počítačoch typu ZX (myslím tým ZX 81) bola nejaká ochrana zbytočná, pretože šlo vždy o programy v BASICu, ktoré boli krátke a nebolo vlastne čo chrániť. Ale s nástupom ZX Spectra, kedy sa malá RAMka rozšírila na vtedy nevidaných 48 kB, sa rozšírili možnosti programátorov, programy sa stali zložitejšími, lepšími. Keď chcel niekto niečo pekné napísať, tak to urobil v strojáku a tým sa chránil pred zrakmi dotieravého užívateľa. Bolo to zložitá, a hlavne účinná. Ale v dnešnej dobe nie je nič pre šikovných užívateľov Spectra nedostupné. Dnes akýkoľvek CRAKER "rozpitve" program, pridá POKE na nekonečné životy, niečo upraví, vylepší. Ale to sú veci, ktoré sa týkajú len niekoľko vyvolených, ktorí sú v strojáku ako doma. Priznajme si, kďo z Vás vie tak dobre programovať v strojáku, že BASIC používa len na spustenie programu v strojáku? Ja poznám len troch takýchto ľudí. Zvyšok z nás zostane pri BASICu, preto by som tento článok venoval práve im. Ale budú tu i veci, ktoré využijú tí, čo vedia aspoň prepísať program v strojáku a spustiť ho. Neberte tento článok ako kuchárku, ako chrániť to málo čo vytvoríte, ale ako skúsenosti a dobré námety autora za dva roky praxe s Didaktikom Gama a strojom jemu podobným. Je isté, že na začiatku budete chrániť programy ostotošť, ale časom spoznáte, že je to beztak zbytočné, pretože Vaše kódovanie potom bude niekomu pripadať ako spštenie dňa, alebo ako dobrá rozcvička pred rozbíjaním ďalších programov. Niektó povedal: "Každé kódovanie je otázkou času." Ja hovorím:

Basicové flnty pre vaše ZX alebo Didaktik

- 1) Program vôbec nepíšte. Odpadnú Vám problémy s nápadom, písaním, ladením, nahrávaním, kódovaním. Keď program potrebujete, tek ho niekde "ukradnite", alebo si ho nechajte u kamaráta urobiť na zákazku.
- 2) Kto sa nebude držať bodu 1, tak je tu druhá rada. Keď písať program, tak krátko (asi tak na 2 riadky), aby nebolo čo chrániť.
- 3) Pokiaľ Vás omrzol BASIC, napíšte si program v PASCALe, nechajte si ho skompilovať, pretože v skompilovanom programe sa nevyzná, s prepáčením, ani prasa. Kompilery pri svojej práci používajú špinavé flnty, museli by ste používať ešte špinavejšie flnty, aby ste ich prekabátili. Ale na toto asi nebudete mať.
- 4) Niektoré programy sa dajú dokonca skompilovať. Tým si zaistíte, že sa Vám do programu asi tak 15 % ľudí nepozrie. Nevýhodou je to, že kompilery nevedia správne preložiť všetky príkazy, čo je škoda. Pre kompiláciu môžete použiť napríklad COLT, SRP, M CODER a mnoho ďalších. Videl som i kompilator v BASICu, ale ten z časových dôvodov nedoporučujem.
- 5) Pokiaľ potrebujete vložiť do programu krátky stroják, tak to urobte nasledovne: zistíte si presnú dĺžku strojáku, napíšete 1 REM ***** (počet hviezdčiek odpovedá počtu bajtov strojáku). Potom daný stroják preložíte na adresu 23760, alebo

ho t a m nejako presuňte, pretože na tejto adrese začína prvá hviezdčička. Pri pokuse o LIST sa môže vypísať hláse nie napr.: Invalid color atd'. Prvý riadok nemožno vylisťovať, ale pri zadaní príkazu LIST 2 sa už zvyšok programu vypíše bez problémov (pokiaľ ale nie je použitá špinavá flnta). Vhodným programom na listovanie takto upravených programov je program LISTER, ktorý ale zhorí na nasledujúcej flnte.

6) Ak máte naozaj krátky BASIC, v ktorom nepotrebuje žiadnu premennú (napr. pre presun a naštartovanie vlastného loaderu), tak môžete použiť flntu: 1 REM ** Po napísaní riadku dajte POKE 23760,13: POKE 23761,80 a dajte LIST, budete sa čudovať, čo uvidíte, vlastne skôr neuvidíte. Chytrejší z vás iste prídu na figle, ktorý som použil. Keď nie, tak môžete nad tým premýšľať. Pokiaľ budete toto kombinovať z ďalšími flntami, je program LISTER bezmocný a vypíše len prvý riadok a bude veselo hlásiť, že je všetko O.K.

7) Ďalšou jednoduchou pomôckou pri krátkych programoch môže byť nastavenie rovnakého PAPERu a INKu u každého riadka. Hodí sa to k programom dlhým tak do 76 riadkov. Urobíte to tak, že každý riadok editujete, stlačíte CAPS+SYMBOL SHIFT, potom klávesnicu 0, ďalej opäť CAPS+SYMBOL, CAPS+0. Tým ste nastavili PAPER 0 a INK 0 a tým riadok zneviditeľníte.

8) Ak chcete trochu sťažiť niekomu editovanie a listovanie programov, tak dajte vždy za číslo každého riadku dve dvojbodky. Nepýtajte sa zatiaľ prečo a dajte to naozaj od prvého riadka do posledného. Potom napíšete tieto dva riadky: 9998 FOR I=23755 TO USR 7962-300: IF PEEK I=58 AND PEEK (I+1) = 58 THEN POKE I,19: POKE I+1,19 9999 NEXT I

Zadajte CLEAR 65535 a dajte príkaz GO TO 9998 a počkajte chvíľu, dajte potom LIST a skúste nejaké riadky editovať. Pokiaľ počujete odporne pípanie, tak je to dobre. Skúste sami prísť na to, čo som tu vlastne vykúzlil. Zdatnejší z vás si to môžu urobiť v strojáku, pretože v BASICu to bude trvať 3 "uhorské roky". Mňa napadol tento stroják. Skúste to vylepšiť, ak je tam čo

AKO

Keď sú po ruke dobré prostriedky, času je potrebného 2 krát menej." Teraz niekoľkými vetami k flntám v BASICu.





vylepšovateľ.

```

run   org 23296
      ld  ix,23755
      ld  de,(23670)
loop  ld  a,""
      cp  (ix+0)
      jr  nz,dale
      cp  (ix+1)
      jr  nz,dale
      ld  a,10
      ld  (ix+0),a
      ld  (ix+1),a
dale  inc  ix
      dec  de
      ld  a,d
      or  e
      jr  nz,loop
      ret
  
```

Nie je to najrýchlejšie, ale pre názornosť to stačí. Rutína je relokovateľná, preto je možné ju umiestniť kamkoľvek (mimo ROMky, samozrejme). Opäť pred spustením musíte dať CLEAR 65535. Rutína sa bude volať príkazmi: RANDOMIZE (USR 7962-24055); RANDOMIZE USR 23296. Posledné číslo udáva umiestnenie vlastného programu. Ďalej sa Vám v programe nesmú vyskytovať dve dvojbodky vedľa seba, napr.: PRINT ".....", pretože by vám to program prevedol tiež, čo by ste si asi nepriali.

9) Pre ďalšie finty je nutné použiť program BIGCOMPACTOR, ktorý umožní napr. kompresiu riadkov, čo sa hodí u programov, kde je mnoho dát, alebo sa nepoužívajú podmienky IF THEN. Mne sa takto podarilo dosiahnuť veľmi dobrú kompresiu, kde jeden riadok mal dĺžku cez 2 obrazovky. Takýto riadok sa potom ťažko edituje. Ale taká kompresia sa Vám málokedy podarí.

10) Program BIGCOMPACTOR Vám umožní zmenu všetkých čísiel na body, čo vedie k utajeniu programu a tiež k dost' výraznému skráteniu programu. Tým zabijete dve muchy máslarky jednou ranou. Mne táto finta už veľa krát získala potrebné bajty a príjemne ochránil program. Ale proti ohňu sa bojuje ohňom, preto túto fintu odhalí program LISTER. Pokiaľ použijete fintu č. 6, tak je i LISTER krátky.

11) Nasledujúca finta je naozaj lahôdka. Najlepšie to vysvetlím na príklade. Napr.

chcete si spustiť stroják príkazom RANDOMIZE USR 34682. Pokiaľ napíšete tento príkaz, uloží sa do pamäte číslo 34682 ako 5 znakov a za ním v päťbajtovom vyjadrení. Pokiaľ ale voľajako prepíšete tých prvých 5 bajtov (hneď za príkazom USR) na iných 5 znakov (musia to byť ale číslce), napr. na 63884, tak sa nič nedeje pre päťbajtové vyjadrenie čísla, ktoré bolo odoslané s príkazmi RANDOMIZE USR. Tento riadok však nesmieme editovať, inak sa do päťbajtového vyjadrenia uloží číslo 63884. Na obrazovke sa potom bude vypisovať číslo 63884, ale v pamäti je uložené 34682. V tom je ale sila tejto finty, užívateľovi toto číslo nie je nijako podozrivé a preto s ním pracuje a to je pre neho kameň úrazu. K zmene 5 znakových bajtov doporučujem program MRS, ktorý umožňuje priamo vyhľadať postupnosť bajtov a tiež ich dokáže jednoducho meniť. Dá sa to samozrejme i inak, ale je to pracné.

12) So zmenou fondu sa dajú robiť tiež rôzne blbinky, ktoré hlavne začiatočníka vyvedú na dva dni z miery. Iste viete, že adresa fondu je uložená na adrese 23606 a 23607. Normálne je na týchto adresách adresa fondu v ROM, pokiaľ ale používate svoj vlastný font, tak sú hodnoty iné. Po resetu je na adrese 23606 uložená 0 a na 23607 zase 60. Pokiaľ ale na začiatku programu dáte napr. 1,1; tak pri LISTE programu na obrazovke uvidíte chaos. Pokiaľ ale chcete nejaké znaky vypisovať, musíte pred každým príkazom PRINT dať na tie adresy (23606,23607) čísla 0,60, alebo čísla, ktoré určujú váš font. V tomto prípade je lepšie urobiť na PRINT podprogram, čo ale vedie k predĺženiu programu. Pokiaľ budete mať voľnú chvíľu, tak si môžete vyskúšať nasledujúce:

```

1000 FOR I = 60 TO 0 STEP -1:
POKE 23606,I: BEEP .01,I: PRINT AT
10,10;"Vy zirate, my ... ": NEXT I
  
```

Toto boli finty, ktoré mali sťažiť listovanie či prezeranie programu. Teraz uvediem pár príkladov, ktoré by mali eliminovať vlastný prístup k programom.

13) ON ERROR GOTO - túto rutínu obsahuje program SUPER CODE, z ktorého ho môžete bez obtiaží vydoľovať. Vypisovať to tu nechcem, preto opíšem jej princíp, ktorý bude pre mnohých postačujúci, aby si takúto rutínu dokázali urobiť sami. Tento program po spustení prepíše systémovú premennú ERR-SP (23613) a uloží do nej svoju hodnotu. Tou býva adresa vlastného obslužného programu, ktorý zaisť opätovné spustenie programu, poprípade niečo iného. Týmto si zaisťí, že sa nikdy nevráti do BASICu s hlásením o chybe. Tým lepším z Vás by to malo stačiť k napísaniu vlastnej rutíny. Môžem Vás uistiť, že nie je nutné uschovávať registre, ale nie je

dovoľené meniť register IY!!! Asi budete potrebovať rutínu, ktorá vám spustí BASICový program zo strojáku. Tu ju máte:

```

ld  (iy+0),#ff
ld  hl,číslo riadku (0 - 9999)
ld  (#3c42),hl
ld  a,číslo príkazu (0 - 255)
ld  (#3c44),a
set 7,(iy+1)
ei
jp  #1b7d
  
```

14) Ak dáte na adresu 23613 a na 23614 nuly, tak pri každej chybe alebo i hlásení OK a iných sa počítač bude rýchle hlásiť kedy a kde ho kto vyrobil. Jednoducho prevedie RESET. Je to drastické, ale účinné.

Pre majiteľov magnetáku by som rád uviedol niekoľko fintičiek, ktoré by mu pomohli ochrániť súbory na páske.

15) SAVE BASICu ako spustiteľného CODE súboru.

Táto metóda je veľmi účinná, pretože vám basicový program prehrá na pásku ako CODE (prípadne i s pekným obrázkom vo VIDEO RAM), ktorý sa po nahraní pomocou príkazu LOAD "" CODE sám spustí. Až si pripravíte program pre nahranie, dajte na riadok s číslom 999 túto sekvenciu príkazov:

```

9999 SAVE "MENO"CODE
23553,CLEAR-23500-65536+USR 7962:
GO TO 1
  
```

Za CLEAR dajte číslo, ktoré určuje koniec pamäte pre BASIC. Pokiaľ chcete mať nejaký pekný úvodný obrázok, tak ho nahrajte príkazom LOAD "" SCREEN\$ a ihneď dajte GO TO 9999 a blok nahrajte na kazetu.

16) Teraz vám dám niekoľko návrhov, ako možno upraviť blok dát na kazetu.

a) nahrávať súbory bez hlavičky:

```

ld  a,255
ld  ix,odkiaľ
ld  de,dĺžka
scf
jp  #0556
  
```

b) nahrávaný blok komprimovať - rutínu si zožeňte alebo vyrobte.

c) nahraný blok xorovať inštrukciou XOR

```

ld  hl,odkiaľ
ld  de,dĺžka
stúpa ld  a,(hl)
xor  #aa
ld  (hl),a
ld  a,d
or  e
jr  nz,stúpa
ret
  
```

Toto kódovanie je nutné previesť pred nahraním na kazetu a po nahraní z kazety.

d) Pokiaľ si viete vyrobiť svoj LOADER, tak je možné nahrávané bajty pred uložením do pamäte opäť xorovať (xor #aa), pred





nahráním na kazetu je nutné použiť rutínu z bodu c).

e) Veľmi účinná je nasledujúca finta v LOADERI. Po inštrukcii INC IX je dobré schovať registre HLAF a vložiť slučku:

```

id hl,55636
wait dec hl
id a,h
or l
jr nz,wait

```

a po skončení registre obnoviť. Takto vznikne po každom nahranom bajte medzera, čo normálny LOADER v ROMke nedokáže prečítať. Dokáže to len váš LOADER. Týmto si zaistíte nemožnosť skopírovania programu bez použitia tohoto programu. Podľa potreby možno slučku predĺžiť. Túto fintu musíte použiť i v SAVE programu. Na 100 percent to bude fungovať na vašom kazetáku. Na ostatných nie je zaručená kvalita. Berte toto len ako lahôdku.

ZÁVEROM NIEČO PRE D-40

Pre majiteľov disketovej jednotky D-40 mám jednu radu, ako možno relatívne jednoducho zabrániť vytvoreniu SNAPSHOTU. SNAPSHOT sa síce vytvorí, ale program potom zaručene zhavaruje. Stačí totiž využiť to, že M-DOS po vytvorení SNAPSHOTU spustí prerušenie IM2, pokiaľ je register I nastavený na hodnotu väčšiu než #31. Stačí na začiatku programu nastaviť register I na hodnotu trebárs #7d a vyskúšať SNAPSHOT. Keď to zhavaruje, je to dobré. Keď program prežije, tak zmeňte register I na inú hodnotu. Nezabudnite, že register I môže získavať hodnoty od #40 do #ff.

Inak pri nahrávaní BASICu môžete použiť fintu s CODE súbormi uvedenú pri magnetofóne.

PÁR SLOV NA ZÁVER

Všetky finty tu uvedené nie sú úplne dokonalé, veď tu ani nešlo o sto percentné utajenie programov, ale o uvedenie niekoľkých spôsobov ako pomôcť začiatočníkovi v tom, čo by inde hľadal a skúšal dlhé roky. Pokiaľ sa Vám článok nepáčil, nehnevajte sa. Ide o môj prvý článok pre nejaký časopis. Prípadné pripomienky zasielajte na adresu: BOX 127, NOVÝ JIČÍN, 741 01. Pokiaľ tu nenájdete všetko, alebo pokiaľ budete vedieť viac, sadnite si a napíšte niečo podobné. Keby si každý schoval svoje finty pre seba, boli by sme tak o 9 rokov a 7 mesiacov pozadu za dneškom. Časopisov, ktoré Vám to možno vytlačia, je veľa. S honorárom nepočítajte. Ja som to napísal len tak pre potešenie druhých. A to je lepšie, než sa topiť v peniazoch.

Použitá literatúra: 1) všetko, čo prišlo pod ruku a stálo to za to
2) užívateľská príručka k Didaktiku Gama

(pozn.red.: honorár poteší každého autora, preto odmeňujeme všetky uverejnené príspevky)

TOOLS 40

Proxima 1992

O d tej doby, čo Didaktik Skalice vyrobil svoju prvú mechaniku, uplynulo už pár mesiacov. S chuťou sa na ňu vrhli programátori a tým začala nová éra. Dnes už pracuje mnoho firiem na nových programoch, ktoré sú určené výhradne pre disketovú mechaniku.

Medzi majiteľmi mechaník určite meno firmy PROXIMA už niečo znamená. Pred časom sa objavila správa, že pripravujú program TOOLS 40. Ako je už u tejto firmy zvykom, poslali nám samozrejme túto novinku na recenziu. Čo môže teda užívateľ čakať za svojich 200 Kčs?

Súčasťou programu je 31 stranový manuál, ktorý je písaný v podobnom štýle ako k programu PROMETHEUS. Posledné

strany tvoria prílohy, kde nájdete slovníček pojmov pre začiatočníkov, zoznam chybových hlásení MDOSu a v závere je uvedený krátky prehľad niektorých programov vydaných touto firmou. Ako je však známe, manuály sa čítajú od prvej strany a preto budeme takto postupovať aj my. Po licenčnom ujednaní, krátkom úvode a oboznámení, ako program nainštalovať, začína vlastný popis programu.

TOOLS 40 sa skladá z troch hlavných programov. Prvým je KoZa Commander.

Je hlavným programom celého kompletu a umožňuje pomerne pohodlnú prácu so súbormi na disku. Jeho základná obrazovka obsahuje zoznam všetkých programov na disku s tým, že súbor, na



proxima



ktorom je kurzor, má v spodnom riadku vypísané údaje z hlavičky. Vzhľad tejto obrazovky môžete do značnej miery meniť. Ak vás zaujímajú iba spustiteľné súbory, môžete si zapnúť filter a ten vám zobrazí len tieto programy. Máte možnosť nechať si vypísať na obrazovku súbory zoradené podľa ASCII (pozor abeceda je niečo iné, aj keď veľmi podobné). Má to výhodu, ak viete ako sa volá hľadaný program, tak nemusíte prelistovať obsah celej diskety.

Ďalšia možnosť zmeny sa týka písma. Ak používate tento program na Spectre, tak pomocou tejto funkcie sa bude zobrazovať písmo hrubšie. Bude teda vyzerať rovnako ako na počítači Didaktik M.

Veľmi zaujímavá je aj funkcia na zobrazenie súborov, ktoré boli z disku vymazané. Nie je to funkcia samoúčelná. Tento program totiž dokáže niektoré zmazané súbory aj obnoviť! To je niečo pre sklerotikov!

Pretože užívateľ je tvor náročný, nestačí mu iba prezeranie hotovej diskety. Rád by si vytvoril aj vlastnú. Program mu pravdaže vyjde v ústrety. Stačí použiť funkciu FORMAT. Po jej zvolení môžete nastaviť počet sektorov a počet stôp na disku. Potom nasleduje už samotné formátovanie. Na záver je disketa pokrstená na "NoNameDisk". Ale okamžite na to je ponúknutá možnosť jej premenovania.

Čo mi tradične vadí na programoch domácej produkcie, tak to sú anglické hlásenia. Neviem, čo k tomu vedie programátorov. Dost' pochybujem, žeby angličtina začali používať mechaniku D40 a pokiaľ viem u nás je väčšina užívateľov vekom medzi 10 až 15 rokmi. Je pozoruhodné, že napríklad ak sa nejaký program dostane do Nemecka, tam si ho okamžite prerobia do svojho jazyka a u nás naše vlastné doma vytvárané sú pre obyčajného našinca nezrozumiteľné. Ale to som odbočil.

Jedna zo zaujímavých funkcií je MAPA DISKETY. Pomocou nej uvidíte graficky názorne zobrazené rozloženie dát na diskete.

Samozrejme, čo by to bol za Tools, keby nám neumožňoval editovanie diskety. Ako sa v manuále uvádza, je to funkcia veľmi nebezpečná pre neznalých, ale veľmi potrebná pre znalých. Pomocou nej dokážete zmeniť obsah ľubovoľného bajtu na diskete. To znamená, že môžete zmeniť aj tabuľku FAT! Na to veľký pozor.

Teraz sa bližšie pozrieme na prácu s jednotlivými súbormi. Ak chcete chrániť nejaký súbor pred prepísaním, stačí sa ponoriť do menu pre nastavenie atribútov a atribút Writeable zrušiť. Tak isto môžete zabezpečiť, aby bol ľubovoľný súbor z BASICu neviditeľný, teda Hidden.

V ďalšom menu sa nachádza funkcia na premenovanie súboru. Ukážete kurzorom na súbor, ktorý chcete premenovať, stlačíte R a môžete zadať nové meno. Ale pozor, tu je jedna zo špeciálov. Ako je známe, MDOS vám nedovolí mať na jednej diskete dva súbory s rovnakým menom. Zato KoZa Commander ten to umožní hrať. Keď som si to prečítal v manuále, nemohol

uveriť vlastným očiam. Ale je to naozaj tak. Ak máte na disku uložených 10 súborov, tak sa pokojne všetky môžu menovať rovnako! Vyskúšajte si to a potom skúste z BASICu zmazať jeden (je jedno, ktorý) z týchto súborov. Čo si myslíte, ktorý bude vymazaný? Prvý na disku, posledný a či ľubovoľný? Ani prvý, ani druhý, ale všetky!!! To, že program umožňuje vyrobiť na diskete dva rovnomenné súbory považujem za hrubú chybu a nie za výhodu. Ved' žiadny poriadny operačný systém to neumožňuje. A zrejme programátori vedia prečo to tak je. Tým by predsa vznikol nepredstaviteľný chaos na disketách. Myslím si, že by sa nad tým mali tvorcovia tohoto programu zamyslieť.

Ako protiváha je tu funkcia na obnovenie zmazaných súborov. Prevádza sa to pomerne jednoducho. Avšak užívateľ je oboznámený s úskaliami, ktoré číhajú na zmazaný súbor pri jeho obnovení. Pretože vymazávanie sa deje drastickým spôsobom, aj obnova má malé šance. S tým sa bohužiaľ nedá nič robiť. (Iba ak nový operačný systém.) Pri mojich pokusoch sa mi však nepodarilo obnoviť žiadny súbor. Možno to bola iba obyčajná smola. Je však dobré mať stále na pamäti túto malú šancu a radšej sa nespoliehať na to, že vymazaný súbor obnovíme.

Určite si pamätáte dobu, keď "vytiahnutie" ľubovoľného obrázku z hry bolo určené iba vyvoleným. Teraz to pomocou funkcie na zobrazenie screenu v TOOLS 40 dokáže každý behom niekoľkých sekúnd. Máte možnosť jeho nahratia na disk či pásku ako CODE.

Priamo z Toolsu si môžete spúšťať spustiteľné programy. A tiež ak chcete, máte možnosť ich editácie. Pozor, to je iné editovanie ako editácia diskety! To znamená, že si môžete zmeniť súbor bez toho, aby ste ho načítavali celý do pamäte.

Ďalšie častejšie kopírujete rôzne súbory, Tools vám ponúka využitie skupinových operácií. To znamená, že vybrané súbory si označíte (vysvietite na obrazovke) a môžete ich pomerne veľmi rýchlo napríklad prekópirovať na inú disketu. Prípadne aj vymazať.

Jednou z veľmi dobrých vlastností je prevádzanie súborov z diskety na pásku. Tak si môžu aj Ť, ktorí vlastnia iba magnetofón, zahrať snapované hry!!! Tým prakticky skončila naša prechádzka po KoZa Commanderi.

Ďalší program na diskete je CrackShot. Ako už z jeho názvu vyplýva, jedná sa o program, pomocou ktorého si môžete upravovať cudzie programy. Tí, ktorí ovládajú DEVAST ACE, sa nemusia učiť

nič nové, pretože práve tento program je použitý aj v CrackShote. V manuále je uvedený krásny príklad, ako sa dá využiť tento program aj k ďaleko prozaičkším cieľom ako je rýpanie sa v cudzích výtvoroch. Ale aj tak som presvedčený, že práve na rozblíbanie programov bude používaný najčastejšie. Už aj z toho dôvodu, že pracuje iba so súbormi SNAP.

Je to priamo ideálny program, ktorý vám ušetrí veľa času. Ak si nastavíte kurzor na vybraný SNAP a stlačíte ENTER, do pamäte je načítaný SNAP z disku a hneď potom program DEVAST ACE. V tomto programe sa podľa údajov zo SNAPu aktualizujú všetky registre procesora a od tejto chvíle máte SNAP pod kontrolou. Môžete si ho krokovať, disasemblovať, vkladať do neho breakpointy a mnoho iných veľmi užitočných vecí. Myslím si, že by bolo zbytočné venovať sa popisu všetkých funkcií tohoto programu a bude stačiť to, čo už je napísané. V každom prípade, ak sa venujete alebo chcete venovať rôznemu poukovníu programov, tak CrackShot to je to pravé orchové! Vyskúšal som a môžem ho veľmi doporučiť. Jedno upozornenie pre čitateľov. Nie som platený agent firmy PROXIMA, ale čo je dobré, malo by sa pochváliť.

Posledný program na diskete je určený na prevod komprimovaných programov z kazety na disk. Je to Pack >> Disk. Tento program má určité obmedzenia, s ktorými je však užívateľ oboznámený.

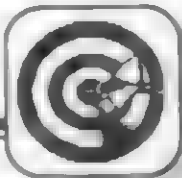
Na záver už len niekoľko slov k manuálu. Pri každej funkcii je uvedený názov, potom nasleduje popis a na koniec kombinácia kláves, pomocou ktorých sa funkcia spustí. Myslím si, že by bolo celkom dobré umiestniť kombináciu kláves hneď vedľa názvu funkcie. Bolo by to zrejme prehľadnejšie. Na druhej strane musím podotknúť, že popisy funkcií sú podané veľmi zrozumiteľne a teda ani začiatočník by nemal mať žiadne problémy s využívaním tohoto produktu. Po mojich skúsenostiach s týmto programom som nadobudol dojem, že sa jedná o jeden z najdokonalejších programov tohoto druhu na našom softwarovom trhu. Keď si ešte uvedomíme, že sa jedná o prvú verziu, tak výsledok je viac ako dobrý.

- P. Albert -

K3 soft ponúka

program na kopírovanie súborov typu "Bytes"
z pásky na disketu v blokoch až do 40KB
cena (vrátane diskety): 29 Kčs + poštovné

Ing. Peter Katreniak, Husenská 12, 040 11 Košice



Obrázky a riadkoch BASICu

POLE PLNÉ OBRÁZKOV

Tento program slúži na uloženie obrázku do BASICovskej premennej, kde je uložený aj strojový kód, ktorý preniesie obrázok na obrazovku v zlomku sekundy. Riadok 10 definuje premennú a\$, v ktorej bude uložený strojový kód a obrázok, druhá časť riadku slúži na nastavenie systémovej premennej DEST na adresu 23629/23630, do ktorej uloží interpret BASICu adresu naposledy použitej premennej. Riadok 20 uloží hodnotu tejto premennej na voľné miesto a túto hodnotu vloží do premennej A - toto zložité manévrovanie je nutné preto, lebo pri priamom priradení hodnoty z DEST do premennej A by bola vložená adresa premennej A a nie a\$. Riadok 30 uloží strojový kód do prvých 13 znakov premennej a\$ a riadok 40 nahrá obrázok dlhý 6912 bajtov do zvyšného miesta v premennej. Riadok 50 uloží obrázok na obrazovku, aby sme si overili ako program funguje. Na riadku 60 sú dáta strojového kódu.

Tento program sa spustí príkazom RUN. Po nahratí obrázku z pásky (alebo po úprave z diskety) riadok 50 vyskúša správnosť fungovania. Potom môžeme všetky riadky BASICu vymazať a dopísať, prípadne dohrať príkazom MERGE vlastný program v BASICu. POZOR!!! Riadky nesmieme vymazať príkazom NEW, ani neskoršie spúšťať program príkazom RUN, prípadne používať CLEAR. Tieto príkazy mažu oblasť premenných a tým aj obrázok so strojovým kódom.

Vlastný program je potom možné spúšťať príkazom GO TO 1 a obrázok vložiť na obrazovku príkazom:

```
LET a$(1)=a$(): RANDOMIZE USR
(PEEK 23629+256*PEEK 23630)
```

Vlastný program však nesmie obsahovať premennú a\$.

```
5 REM PROGRAM NA ULOZENIE
OBRAZKU DO PREMENNEJ
10 DIM a$(6925): LET a$(1) = a$(1)
20 POKE 23670: PEEK 23629:POKE
23671: PEEK 23630:LET A=PEEK
23670+256*PEEK 23671
30 FOR k=0 TO 12: READ b: POKE
a+k,b: NEXT k
40 LOAD "obrazok"CODE (a+13),6912
50 LET a$(1)=a$(): RANDOMIZE USR
a
60 DATA
33,13,0,9,17,0,64,1,0,27,237,176,201
```

Program s obrázkom v premennej je vhodný najmä ako úvodný BASIC vo

vlastných hrách a programoch. Ušetrí sa ním niekoľko sekúnd pri nahrávaní (namiesto dvoch blokov je len jeden) a vznikne efekt okamžitého objavenia obrázku.

- Virdzek Miroslav -

OKNÁ a okienka

OKNÁ POČÍTAČA DOKORÁN

Pomocou nasledujúceho programu môžete zosnímať z obrazovky obrazec (okno) o zadanej veľkosti a uložiť ho do pamäti. Veľkosť obrazca sa zadáva v znakoch. Program sa spúšťa RANDOMIZE USR 60000. Ak budete chcieť obrazec vyvolať na obrazovku, musíte na návestia LOOP a LOOP2 dať nasledujúce príkazy:

```
LD A, (IX)
LD (HL),A
```

Celý program je plne relokovateľný a teda si ho môžete dať na ľubovoľnú inú adresu ako je 60000. Program využíva pre zadávané parametre oblasť bufra tlačiarne:

```
adr. 23296, ľavý horný roh - os X
adr. 23297, ľavý dolný roh - os Y
adr. 23298, výška obrazca
adr. 23299, šírka obrazca
```

```
ORG 60000
LD IX,xxxxx ;xxxxx je počiatok
uloženia obrazca do pamäti
LD A,(23296)
PUSH AF ;uschovaj výšku okna
LD A,(23297)
PUSH AF ;uschovaj os Y
START LD A,(23297)
CALL #0E9E ;zisti adresu osi Y na
obrazovke
LD BC,(23298)
LD B,0
ADD HL,BC ;k adrese
pripočítaj os X
LD D,8 ;počet liniek 1 riadku
NEXT PUSH HL ;uchovaj adresu na
obrazovke
LD A,(23299)
LD B,A ;do čítača
šírky okna
LOOP LD A,(HL)
LD (IX),A
INC HL
INC IX
DJNZ LOOP ;
zosnímaj do
pamäti jednu
linku
POP HL ;obnov
```

ATRB

U_ATTR

LOOP2

```
počítateľnú adresu linky
PUSH DE ;uschovaj čítač liniek
jedného riadku
LD DE,256
ADD HL,DE ;vypočítaj adresu
ďalšej linky
POP DE ;obnov čítač liniek
DEC D
XOR A
CP D ;bol už uložený celý riadok
JR NZ,NEXT ;nie - nasnímaj
ďalšiu linku
LD HL,23298
DEC (HL) ;výška okna-1
LD A,(23298)
CP #00 ;zosnímaný celý
obrazec?
JR Z,ATRB ;áno - zosnímaj farby
LD HL,23297
INC (HL) ;číslo ďalšieho riadku
JR START ;zosnímaj ďalší riadok
POP AF ;vyber os Y
LD (23297),A
POP AF ;vyzdvihni výšku okna
LD (23298),A
LD A,(23297)
CALL #0E9E ;vypočítaj adresu
osi Y
LD BC,(23296)
LD B,8
ADD HL,BC ;vypočítaj 9bit pixelu
CALL #0E88 ;vypočítaj adresu
atribútu
EX DE,HL ;adresa do registra HL
LD A,(23298)
LD D,A ;výška okna do
registra D
U_ATTR PUSH HL ;uschovaj adresu
atribútu
LD A,(23299)
LD B,A ;šírka okna do čítača
LD A,(HL)
LD (IX),A
INC HL
INC IX
DJNZ LOOP2 ;zosnímaj jednu
linku farieb
POP HL ;obnov pôvodnú adresu
```

Pokračovanie na str. 14

543 POKE DO HER V JEDNÉ KNIZE DLE ABECEDY SPECTRUM, DIDAKTIK

Loadery, hesla a poke i pro několik verzí stejné hry. Nemusíte shánět žádné časopisy, vše máte v jedné knize téměř do kapsy.

Objednávku pošlete nejlépe na koresp. listku JESTĚ DNES!

Prvních 10 zájemců obdrží KNIHU Z D A R M A !

OBJEDNÁVKY BUDOU SLOSOVÁNY !

1.cena: počítač Didaktik M atd.

Cena: 85,- Kčs + poštovné

DENSCON, E.Beneše 15, 568 02

SVITAVY, Tel./Fax (0461) 236 00

Zapísovač XY 4140 pro Didaktik a Sinclair
Cena vč. interfacu 985,- Kčs
DatArt, Na rovnosti 21, Praha 3



Zásielková služba

Didaktik M

Obj. č. 001
Cena: 3190.-Kčs

Didaktik 40

Obj. č. 002
Cena: 3990.-Kčs

Joystick M

Obj. č. 003
Cena: 250.-Kčs

Monitor PMD

Obj. č. 004
Cena: 1699.-Kčs

Didaktik 40B

Obj. č. 005
Cena: 2690.-Kčs

Diskety no-name 5,25"

Obj. č. 006
Cena: 13.-Kčs

Diskety no-name 3,5"

Obj. č. 007
Cena: 19.-Kčs

Redukcia na joystick DM

Obj. č. 008
Popis vo Fife č. 14
Cena: 69.-Kčs

Spomaľovač programov

Obj. č. 009
Popis vo Fife č. 15
Cena: 198.-Kčs

Čistiaca disketa 5,25"

Obj. č. 021
Popis vo Fife č. 14
Cena: 168.-Kčs

Čistiaca disketa 3,5"

Obj. č. 022
Popis vo Fife č. 14
Cena: 178.-Kčs

Diskety Kodak 3,5"

Obj. č. 024
Cena: 25.-Kčs

Samolepiace štítky

Obj. č. 025
Popis vo Fife č. 15
Cena: 19.-Kčs

Membrána do klávesnice ZX Spectrum

Obj. č. 027
Popis vo Fife č. 16
Cena: 250.-Kčs

Membrána do klávesnice "gumák"

Obj. č. 026
Popis vo Fife č. 16
Cena: 190.-Kčs

Kryt pre Didaktik M

Obj. č. 028
Popis vo Fife č. 16
Cena: 24.-Kčs

Joystick Quickshot II

Obj. č. 029
Popis vo Fife č. 16
Cena: 260.-Kčs

Datarekordér Audioton

Obj. č. 030
Popis vo Fife č. 16
Cena: 1340.-Kčs

Joystick Quickshot I

Obj. č. 031
Cena: 200.-Kčs

D40 Manager

Obj. č. 500
Popis vo Fife č. 14
Cena: 95.-Kčs

Fifo kazeta č. 1

Obj. č. 501
Popis vo Fife č. 14
Cena: 85.-Kčs

Fifo kazeta č. 2

Obj. č. 502
Popis vo Fife č. 14
Cena: 79.-Kčs

Fifo kazeta č. 3

Obj. č. 503
Popis vo Fife č. 14
Cena: 95.-Kčs

Fifo kazeta č. 4

Obj. č. 504
Popis vo Fife č. 14
Cena: 102.-Kčs

Fifo kazeta č. 5

Obj. č. 505
Popis vo Fife č. 14
Cena: 70.-Kčs

Fifo kazeta č. 6

Obj. č. 506
Popis vo Fife č. 14
Cena: 75.-Kčs

Fifo kazeta č. 7

Obj. č. 507
Popis vo Fife č. 14
Cena: 70.-Kčs

Fifo kazeta č. 8

Obj. č. 508
Popis vo Fife č. 16
Cena: 210.-Kčs

Super Edix

Obj. č. 509
Popis vo Fife č. 14
Cena: 99.-Kčs

Komander 2

Obj. č. 510
Popis vo Fife č. 16
Cena: 200.-Kčs

ART Studio D40 + Converse

Obj. č. 511
Popis vo Fife č. 16
Cena: 160.-Kčs

Meggie

Obj. č. 512
Popis vo Fife č. 16
Cena: 170.-Kčs

Info disketa LSO A

Obj. č. 513
Popis vo Fife č. 15
Cena: 80.-Kčs

Info disketa LSO B

Obj. č. 514
Popis vo Fife č. 15
Cena: 80.-Kčs

Info komplet LSO

Obj. č. 515
Popis vo Fife č. 15
Cena: 140.-Kčs

Info kazeta komplet LSO

Obj. č. 516
Popis vo Fife č. 15
Cena: 100.-Kčs

Kompresor

Obj. č. 517
Popis vo Fife č. 16
Cena: 130.-Kčs

BS Manager

Obj. č. 518
Popis vo Fife č. 15
Cena: 90.-Kčs

ART Studio disková verzia

Obj. č. 519
Popis vo Fife č. 16
Cena: 40.-Kčs

dTEXT D40 Epson

Obj. č. 520
Popis vo Fife č. 15
Cena: 100.-Kčs

E-I Manager

Obj. č. 521
Popis vo Fife č. 16
Cena: 180.-Kčs

E-I Manager DEMO

Obj. č. 522
Popis vo Fife č. 16
Cena: 50.-Kčs

Disk Copy

Obj. č. 523
Popis vo Fife č. 16
Cena: 70.-Kčs

Hudobník AY

Obj. č. 524
Popis vo Fife č. 16
Cena: 100.-Kčs

Tetris 3

Obj. č. 525
Popis vo Fife č. 16
Cena: 90.-Kčs

3D Tetris

Obj. č. 526
Popis vo Fife č. 16
Cena: 80.-Kčs

Turbo Imploder

Obj. č. 527
Popis vo Fife č. 16
Cena: 90.-Kčs

SMM 05 Komplet

Obj. č. 528
Popis vo Fife č. 16
Cena: 100.-Kčs

GK-JUCTO

Obj. č. 529
Popis vo Fife č. 16
Cena: 280.-Kčs

Time Scanner

Disketová verzia
Obj. č. 546
Cena: 90.-Kčs

Forgotten Worlds

Disketová verzia
Obj. č. 547
Cena: 90.-Kčs

Kompresor Turbo utility

Disketová verzia
Obj. č. 548
Cena: 30.-Kčs

Kalkulačka

Disketová verzia
Obj. č. 549
Cena: 40.-Kčs

Tlačiareň STAR LC 20

Obj. č. 032
Cena: 7600.-Kčs

Tlačiareň EPSON LX 400

Obj. č. 033
Cena: 7700.-Kčs

Diskety VERBATIM VEREX 5,25" DD

Obj. č. 034
Cena: 18.-Kčs

Diskety VERBATIM DataLife 5,25" DD

Obj. č. 035
Cena: 20.-Kčs

Diskety VERBATIM DataLife farebné 5,25" DD

Obj. č. 036
Cena: 21.-Kčs

Diskety NASHUA 5,25" DD

Obj. č. 037
Cena: 18.-Kčs

Ak si vyberiete z nasledujúcej ponuky nejaký tovar, stačí napísať na korešpondenčný lístok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu adresu. Tovar vám zašleme na dobierku. Ku každej zásielke sa účtuje 20.-Kčs za poštovné a balné. Objednávky zasielajte na adresu:

FIFO, P.O. BOX 170,
960 01 Zvolen



Dokončenie zo str. 12

PUSH DE ; uchovaj čítač liniek
LD DE,32
ADD HL,DE ; nová adresa farieb
POP DE ; obnov čítač liniek
DEC D
XOR A
CP D ; zosnímané všetky farby?
RET Z ; áno vráť sa za adresu
volania
JR U,_ATTR

- Jiří Filous -

Najlacnejšie NMI na Didaktik Gama!

Najjednoduchší spôsob, ako sa dostať do programu, je použitie tlačítka NMI. Bolo už uverejnené mnoho rôznych zapojení, ale každé vyžadovalo zložité zapojenia a zásahy do počítača. Ja vám ponúkam pomerne jednoduché riešenie, ktoré zvládne aj začiatočník. Je to vlastne iba jedno tlačítko. Pomocou tohoto tlačítka je možné získavať obrázky z hier, vkladať POKE do programov a mnoho ďalších iných zaujímavých vecí.

Ako tlačítko funguje? Napíšeme si (najlepšie od adresy 23760 alebo 23296) svoju obslužnú rutinu v strojovom kóde (napr. SAVE obrázka).

Na adresy 23728 a 23729 napoukujeme vyšší a nižší bajt adresy obslužnej rutiny. Potom už len nahráme do pamäti hru a počkáme na obrázok, ktorý chceme získať. Potom stlačíme tlačítko NMI a na kazetu uložíme obrázok. Hlavičku si každý určite dokáže vyrobiť sám.

Teraz si popíšeme ako vyrobiť tlačítko. Postačí jeden mikrospínač a FRBóčko. Zapojenie je zrejme z nákresu. Podotýkam, že je spojené NMI a GND. Hotové tlačítko zapájame do priameho (dlhšieho) konektora.

Na záver by som chcel podotknúť, že ak chcete v prerušenom programe pokračovať, namiesto RET vyskúšajte RETI alebo RETN, prípadne ešte pred tieto príkazy dajte inštrukcie POP AF a POP HL.

Pre úplnosť ešte pripájam program na SAVE obrázku pomocou tlačítka NMI

```
1 REM          REM 15 medzier
10 FOR I=23760 TO 6E6 READ A: POKE I,A: NEXT I
20 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,
205,194,4,201
```

Program sa ukladá od adresy 23760. Túto adresu môžete zmeniť (vhodná je aj vyššie uvedená adresa 23296). Ak budete písať túto rutinu mimo pamäte určenej pre BASIC, nemusíte písať samozrejme REM.

Pre predstavu uvádzam niekoľko hier, ktoré sa mi podarilo pomocou NMI "kraknúť":

DIZZY 3, PREDÁTOR, THANATOS, R-TYPE, H.K.M.

Mnoho úspechov pri práci praje

- Radovan Vrána -
TRITON SOFT

NMI



GND



1. CENA: ATARI Portfolio

16 bitový minipočítač-palmtop, kompatibilný s PC, so 128kB memory kartou a paralelným interface v hodnote 17 000.-Kčs.

2. CENA: TLAČIAREŇ Star LC-20

9-ihličková tlačiareň od renomovanej firmy v hodnote 6 000.-Kčs

3. CENA: DIDAKTIK 00

Dve ceny.
Disketová mechanika na 3.5" diskety v cene 4 900.-Kčs

4. CENA: DIDAKTIK 40

Dve ceny.

5. CENA: DIDAKTIK 40B, alebo tlačiareň ROBOTRON K 6304
Dve ceny-podľa výbery výhercu.

6. CENA: FAIR MATE 6T-1238, datarekordér

Tri ceny.

7. CENA: Interface Melodik

Tri ceny.

8. CENA: Joystick PYTHON I

Pat' cien.

9. CENA: Joystick APACHE I

Dvadsať cien.

10. CENA: Joystick QUICKSHOT I

Tridsať cien.

11 až 100 CENA: Kupón na nákup software

firmy PERPETUM v hodnote 100.-Kčs.





MEGA-LOTO

V tejto súťaži budú fantasticky zvýhodnení tí účastníci, ktorí ■ zakúpia prostredníctvom našej zásielkovej služby podľa dole uvedených podmienok programy pre disketovú mechaniku D40 z produkcie nášho sponzora.

Ale samozrejme sa môžu zúčastniť aj ostatní, ktorí disketovú mechaniku nemajú a programy si nezakúpia - im stačí správne odpovedať na súťažné otázky.

Po veľkom úspechu našich pravidelných súťaží Micro-Loto, ktoré sponzorovali rôzne firmy, prinášame dnes v spolupráci so softwarovou firmou Perpetum trojdielnu súťaž MEGA-LOTO!

Nekúpite ■ ponúkané programy?

Ak si nezakúpite v našej zásielkovej službe programy firmy Perpetum, môžete sa zúčastniť súťaže na základe kupónu uverejneného na spodku tejto strany. Vystrihnite ho, nalepte na korešpondenčný lístok a pripíšte správne odpovede na súťažné otázky.

Ak správne zodpoviete aspoň jednu otázku, budete zaradení do záverečného zosovania, ale ■ od šiestej ceny (Prvých päť cien môžu získať len objednávateľia programov.)

Vašou šancou je získanie 85 cien!

Ak odpoviete aj v ďalších dvoch kolách, vaše šance sa ešte zvýšia trikrát, pretože každý korešpondenčný kupónom sa dostane do zosovania!

■ kolá - tri šance vyhrať!

Prvé kolo Súťažné otázky:

1. Umožňuje spomaľovač hier, ktorý ponúkame v našej zásielkovej službe, hry (a teda akékoľvek programy) aj zrýchľovať alebo iba spomaľovať?

2. Čo bolo horúcou predajnou novinkou Skalického Didaktiku minulý rok v lete, o čom sa písalo ■ v interview s pracovníkmi závodu vo Fife 6.8?

3. Ktorý program firmy Perpetum dokáže spolupracovať s PC počítačmi?

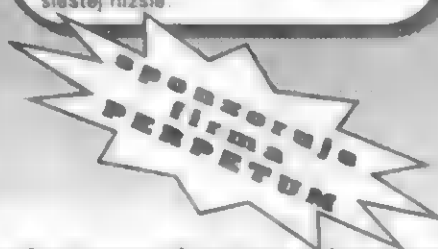
Zakúpite ■ ponúkané programy?

Vyberte si z ponuky programov pre D40, ktoré sú uvedené vedľa, a objednajte ■ ich korešpondenčným lístkom na adresu našej redakcie. Programy vám pošleme na dobierku a k balíku vám priložíme za každých 50 korún nákupu jeden špeciálny kupón.

Čím viac programov si objednáte, tým viac kupónov získate!

Kupón (alebo kupóny) po vytvorení pošlete v obálke na našu adresu a my ich zaradíme do osudia, z ktorého sa budú na záver losovať všetky ceny. Na tento špeciálny nákupný kupón musíte však napísať odpovede na ľubovoľné kolo našej súťaže MEGA-LOTO. Ak zodpoviete správne aspoň jednu otázku, môžete vyhrať hlavnú výhru ATARI! Inak budete zaradení do zosovania iba ■ ostatných 99 cien.

Samozrejme sa môžete súťaže zúčastniť ■ s pomocou kupónu uverejneného na tejto strane, čím sa vaše šance niečo vyhrať ešte znásobia! Tento kupón však poskytuje nárok vyhrať iba ceny od šiestej nižšie.



PROGRAM CENA OBJ. ČÍSLO

KOMANDER 2	200	510
KOMPRESOR	130	517
MEGGIE	170	512
BS MANAGER	90	518
ART STUDIO D40	40	40
ART STUDIO D40 + INSTALL + CONV. SCR.	160	511
dTEXT		
D40 Epson	100	520
E-I MANAGER	180	521
E-I MANAGER DEMO	50	522
DISC COPY	70	523
HUDOBNÍK AY	100	524
TETRIS 3	90	525
3d TETRIS	80	526
TURBO IMPLODER	90	527
SMM 05		
KOMPLET	100	528
KOMPRESOR TURBO		
UTILITY	50	548
KALKULAČKA	60	549

Ak ste si vybrali nejaký program, stačí napísať na korešpondenčný lístok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu adresu. Tovar vám zašleme na dobierku. Spolu s programami obdržíte aj zosovateľné kupóny. Ku každej zásielke účtujeme 20.-Kčs za poštovné a balné. Objednávky zasielajte na adresu:

FIFO P.O. BOX 170
960 01 Zvolen

MEGA-LOTO
Kupón 17



SMASH TV

Pokud by dnes firma OCEAN nedala na trh hru, která není podle žádného filmu, ani není konverzí úspěšné videohry, velmi bych se divil. Předlohou pro SMASH TV byla úspěšná videohra. Cože to vlastně to SMASH TV je? Parádní střílečka! Dokonce kolaga Rost'a, dnes již ohruvající nosem nad leckterou dobrou hrou, po shlédnutí SMASH TV pravil "líbí se mi to, čím dál, tím víc", v čemž mu zcela dávám za pravdu. Námět je sice zcela "ohraný", avšak způsob provedení je velice zajímavý a hra, ačkoliv je v ní množství rychle se pohybujících objektů, hýří mnoha barvami, aniž by docházelo k viditelným atributovým problémům, tak typickým pro špatné použití barev ve Spectru. Přemýšlíte, kdo by to tak asi mohl programovat? Ale, ale, vy netušíte? PROBE přece! DAVID PERRY a NICK BRUTY jsou v tomto čísle FIFA již podruhé v centru vaší pozornosti, když poprvé to dnes bylo u hry EXTREME. Oproti ní si však se SMASH TV rozhodně pohrajete nesrovnatelně dále.

CO JE CÍLEM SMASH TV?

Tato hra je jakási futuristická televizní bojová šou (něco na způsob Running Mana), kde se pro pobavení rozmazleného televizního diváka utkávají zájemci v boji na život a na smrt s nepředstavitelnou plejádou nejšifnějších a nejpodivnějších nepřátel, jaké si jen dovedete (a spíše nedovedete) vymyslet. Je to typická, rychlá střílečka, vyžadující velmi rychlé

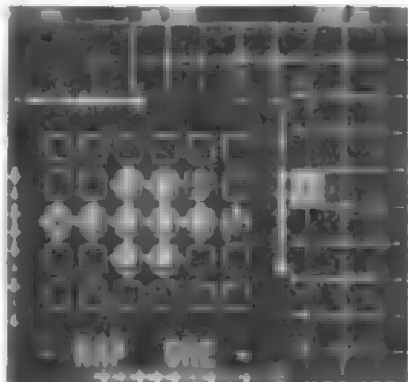
reakce, rychlé přesuny a změny pozice vašeho bojovníka, jakož i rychlé rozhodování, zda se oplatí sebrat prémiový předmět na druhé straně arény. Boje se totiž odehrávají v mnoha obdélníkových arénách. Některé z nich mají východy do několika směrů a celek je pospojován do určitého "mnoha arénového" labyrintu. Po úspěšné likvidaci protivníků v některých arénách máte pak dispozici 1 až 3 východy do dalších arén a můžete si tak zvolit trasu k cíli podle své volby. Jak jsou arény propojeny navzájem mezi sebou se dozvíte vždy po prvním vstupu do boje kdy se vám po stisku FIRE ukáže MAPA. První level má například 11 arén a v té poslední vás čeká již tradiční konec všech stříleček - koncový supertěžký nepřítel - MUTOID MAN. Zvolíte-li ale vhodně trasu, stačí k němu projít jen 8 arén. Druhý level je už podstatně rozsáhlejší a obsahuje celkem 18 arén!

A VAŠI NEPŘÁTELE?

Je jich tolik, že je nespočítáte. Jsou velmi rychlí, nečekají a taky po vás stále páli. Jsou velmi rozmanití. Např. první se do arény na vás vyřítí jakýsi obrovský zelenožlutý mnohačlánekový had, kterého je vhodno postupně rozestřílet svým kanónem "na cucky". Hada vystřídají nedefinovatelně malé, leč nebezpečné červené koule, které je nutno velmi rychle rozestřílet. Hned nato se na vás vyřítí chlapi s basebalovými páčkami v rukách... Tím zhruba končí aréna 1. V té druhé vás přivítá

sympatický "Mr. Shrapnell" - tlustý to chlapík, pochodující si klidně po aréně, aby pak v nečekaném okamžiku parádně explodoval a dodržel tak tradici svého jména. Samozřejmě, že zásah střepinami má pro vaši osobu neblahé následky. Přežijete-li to, začne proti vám vylézat ze všech koutů jakási slizká, vlnící se odporná havěť (fujtajbl...) a přímo si říká o rychlou likvidaci... Jen se jí zbavíte a už se na vás bleskově vyřítí houf kulatých fialovožlutočerných kosmických UFO - lodí, mimochodem velmi dotěrných. Druhou arénu ukončí opět houf malých červených koulí a pak se objeví u jednoho z východů spásný blikající text EXIT sdělující vám, že můžete postoupit do 3 arény. Uff... No a hned začátek 3 arény vám znepříjemní vjezd několika tanků (!) do arény. Nápis TANK TROUBLE (trable s tankem) nevěští nic dobrého... Jako by střílejší tanky nestačily, vřítí se mezi ně již známý mnohačlánekový had a vy asi nebudete vědět, co dít. Zvládnete-li to, přivítá se vás dorazit opět chlapi s holemi a po nich jiný druh UFOů, tentokrát v zelenomodrých talířích, které jsou opravdu velmi, velmi nepřijemné. Zvládnete-li je,





objeví se 2 blikající nápsy EXIT a vy máte prvou možnost postupu do 2 různých dveří a dvou arén - co si vyberete, to budete mít! Vstoupíte-li do těch dolních a uvidíte-li velký text TOTAL CARNAGE (totální krvavá řež) asi vás silně zamrazil v zádech a tušíte něco moc zlého... Vyvalil se nákolik Mr Shrapnellů a slizké žížaly, nebo co... No a když se li tomu všemu přiřítí houf zelených UFO-talířů, bude už zřejmě po vás (jako po mně), takže co je dál, to li rače zjistí sami! Tak mám takové tušení, že tohle se bez správně umístěného POKE bude asi dosti dlouho hrát... A to jsme vlastně na samém začátku! Tak co, už tušíte, co je to SMASH TV?

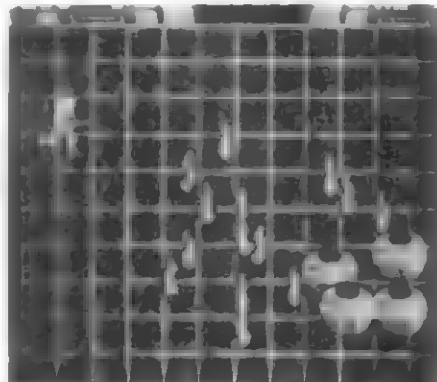
TĚŽKÝ BOJ POKRAČUJE...

Nedalo mi to a zkusil jsem horní arénu a opravdu je to ta právná cesta. Po hrdinném boji jsem postoupil opět do další - již 6 arény. Ovšem velký text WATCH OUT opět nevěštil nic dobrého. A taky že jo! Vyvalila se na mě kupa nových kosmických lodí-veřelců, usilovně pálicích ze svých laserů. Pak přiletělo ještě něco kulatého a když i to bylo málo, přiběhla na pomoc tlupa manků s holemi. Po šiténém boji jsem to s nalomeným joystickem přece jen zvládl a tak podávám hlášení o tom, co vás čeká v 7 aréně. HURÁ!!! Konečně odměna za statečný boj! BONUS PRIZES! Celá aréna plná premiových balíčků a peněz! Ti zatracení kluci probáchtí vědí, jak člověka občas potěšit! Sice se pak na mě opět vyřítí dav odporných a již dobře známých padouchů, ty jsem však již hravě vyřídil... a hrdě vstoupil s jedním životem do 8 arény (směrem dolů) - copak tam bude?? Přivítal mě dav rejdicích kulatých "věcí" a 3 pochoduující Mr Shrapnelové. Již poučen možnými následky jsem vše zvládl a s tlukoucím srdcem vstoupil do 9 arény. Panebože! MUTOID MAN - Finálový soupeř! Žeby se mi to nakonec povedlo? MUTOID MAN je gigantická bio-mechanická obluda, člověk stroj, jezdící po celé aréně a chrlič na vás spršky střel. Zničit ho, to bude asi nadlidský úkol nepomáhá běžná palba, ani mnohasměrový kanón, ani exploze bomby, kruci potvoro, co na tebe platí?

No a to je, zdá se, ta správná chvíle k přerušení mých beztak již dlouhých popisů boje. Doufám, že vás li zaujalo natolik, že li způsob likvidace MUTOID MANA rádi ověříte v praxi sami, ne?

A CO ZBRANĚ, PRÉMIE, ODMĚNY?

V této hře může (a musí) hráč nejen hbitě pobíhat a pálit do osmi možných směrů, ale musí ještě stačit sbírat premiové předměty, které zde po zlikvidovaných protivních zůstanou. Je jich opravdu dost



a velmi často li ani v tom chvatu nebudete stačit sebrat. Neučiníte-li to hned, prémie explodují a nenávratně mizí. A co lze takhle najít? Jednak jsou to různé prémie, jako krásně provedené a zabalené krabice, svazky bankovek, cihličky Blata aj. Pak jsou tu různé vylepšení vašeho kanónu - lze najít ikonu (obrázek s kresbou) pro raketomet, pro mnohasměrový kanón (chrlič spršku střel do mnoha směrů), bombu, které po sebrání zničí komplet všechno li obrazovce. No a pak je to třeba ikona ochranného štítu, ikona (je na ní hvězdička), dávající vám účinnou kruhovou obranu, ikona se srdcem vám přidá 1 život navíc. Nutno ovšem připomenout, li většina příjemných věcí, které lze takto získat, trvá

jen omezený čas a budete se muset poohlédnout zase po něčem jiném. Sbírat je ovšem musíte stále, protože bez těchto vylepšení se SMASH TV nedá hrát!

PÁR SLOV NA ZÁVĚR

Jistě jste po přečtení mého dramatického líčení 1 levelu zjistili, li SMASH TV je opět po dlouhé době střílečka tak dobrá a originální, jako kdysi R-TYPE. Není to sice kosmická střílečka, jako R-TYPE, avšak stejně zajímavá, těžká, barevná a originální. Ne náhodou z ní zrovna tak byli nadšeni i redaktoři časopisů YOUR SINCLAIR i SINCLAIR USER. Hra je nejen velmi zajímavá, ale i kvalitně provedená. Velká hrací plocha, množství barev, kvalitní animace objektů i velmi rychlý a plynulý pohyb, to vše z ní dělá kandidáta na nejvyšší ohodnocení v kategorii "stříleček". Doporučuji proto SMASH TV každému, kdo má rád rychlé, "divoké" střílečky, napínavé situace, změnu a "nejjistotu", co bude dál... Není to hra pro začátečníky, ani pro ty, kteří i ty nejjednodušší věci nezvládnou bez pěti POKE do programu. Doporučuji každému překonat v sobě pocit, "že se to bez POKE nedá hrát" a vytrvat co nejdéle. Pak časem nejenže projdete celý 1 level, ale i ty další!



EXTREME

DIGITAL INTEGRATION / PROBE 1991

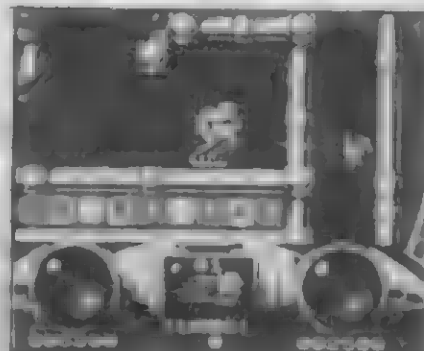
Naším čtenářům již dobře známá programátorská skupina PROBE, ve složení NICK BRUTY a DAVID PERRY, vyrobila v 1991 roce pro firmu DIGITAL INTEGRATION opět jeden z programů, který by měl ohlédnout a zahrát si každý majitel SPECTRA a DIDAKTIKU. PROBE jsou tradičně známí programy, které vynikají výbornou grafickou zpracováním. Viděli jsme jich už mnoho - TRANTOR, SAVAGE 1,2,3, DAN DARE 3, TURRICAN, TIN TIN ON THE MOON, T.M.H. TURTLES, GOLDEN AXE, TURTLES 2 a další. Málokdo ví, že David Perry dělal kdysi pro firmu MICRO GEN hru HERBERTS DUMMY RUN (již tehdy výborná grafika) a Nick pracoval i na několika konverzích pro firmu OCEAN.

Hra EXTREME opět potvrdila jejich jedinečné schopnosti "vydolovat" ze Spectra grafiku, jaká mu snad ani nepatří. Je to sice většinou (jako i zde) na úkor délky a složitosti hry, avšak pohled je to skvělý a nezapomenutelný.

STRUČNÝ DÉJ HRY

O co ve hře EXTREME jde? Není to nic objektivně - kosmická loď PIONEER havarovala. Přepadly ji totiž cizí, nepřátelské formy života a začaly zde řádit tak, že hrozí totální ztráta lodí a zřejmě i celé planety. Veřelci umístili do palivové nádrže míny a

v lodí další nálož, jejichž odpálení řídí ukrytý počítač... Co teď? Že váháte, přece teď nastoupíte vy se svým bojem zoceleným joystickem, abyste vše rychle uvedli do náležitého pořádku a nedobré "vesmířňany" vykážal zpět do jejich Galaxie XYZ 007... Hra má 3 fáze a před každou z nich vám text poradí, co činit, aby vše dobře dopadlo. Paněvadž angličtina většiny z vás asi pokulhává za jazykem mateřským, poradím vám, jak





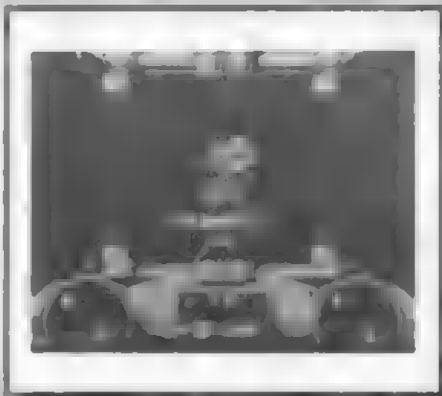
na to!

1. ČÁST HRY - LABYRINT

Tohle je asi nejrozsáhlejší a nejhezčí část hry. Objevíte se pod energetickým zářičem, který vám doplní energii a náplň plamenometu na maximální míru a můžete vyrazit do boje. Sedíte na podivuhodném pásovém vozítku a na zádech skafandru máte raketový motor, který vás i s vozítkem snadno vynese nahoru. Stlačení ENTER se dozvíte, že kromě 99 jednotek do plamenometu (TORCH) máte možnost čtyř použití ochranného štítu (SHIELD). Toto vše se totiž ukazuje v okénku pod akční obrazovkou. Zbraň máte tedy opravdu skvělou - stisk FIRE způsobí ohnivý plamen přes půl obrazovky a zasažení tvorečkové (čert vl, co to je), padají s píštělím na zem. Labyrint lodí, kde převládají různé plošiny a roury, vás po chvíli zavede (vlevo, nebo vpravo?) do míst, kde u stropu lítá parádní UFO. Také je to, jak se patřil, nemá vás ale rád, takže na vás co chvíli sype nebezpečné kulíčky. Pokud se za tohle odměníte UFOm, soustředěnou palbou z vašeho plamenometu, ze zoutalství na vás opět něco shodí... Podivné kolečko s vrtníkou se po zachycení ukáže dobrou věc, neboť je to dodatečná funkce TURBO, o čemž vás přesvědčí kontrolní stisk ENTER. Pro jistotu si jich opatříme ještě pár...

Co ale dál? Budete-li se ještě stačit rozhlédnout, najdete i něco, co vypadá jako tlačítkový vypínač. A je to on! Střelte do něj a zjišťujete, co se stalo! Ve spodní části komory se otevřela dvířka, dosud uzamčená. Při pohledu na nebezpečně bublající hmotu, která tam je, však asi moc klidní nebudete... Počkáte-li ale chvíli, objeví se putující bublina (čtvercová!) a v ní se dá opatrně cestovat dále, pokud se nenamočíte do bublající hmoty. Nakonec docestujete do komory, kde je uložen náhradní energetický LITHO-ACID krystal. Musíte ho dostat ven z okřídleného krytu (jak?) sebrat novou zbraň (SMART BOMB - níčí vše) a vydat se zpět s krystalem.

Neří to lepkavý krystal, cestuje sám, spojen s vámi fidejím vláknem, pokud ho ovšem stále máte na dohled. Jinak se zastaví. Sledujte neustále krystal na jeho pouti. Časem se dostanete do míst, kde vám stědivavě se zavírající dvířka znemožní další pohyb. Ne a ne se přes ně dostat. Co uděláte? Co máte sebou? ... Tak už jste to projeli? Sledujte krystal i na zbytku jeho cesty, až doputuje do nového pouzdra a zapojí energetický obvod. A vy? Hledejte místo, odkud se teleportujete do 2. části!



ELITE

FIREBIRD / TORUS 1985

Hra ELITE je jednou z těch, které patří mezi "zlatý fond" počítačových her. Jejím prostřednictvím se stáváte "kosmickým obchodníkem" ze vzdálené budoucnosti. Hra velmi dobře spojuje jak prvky strategické, tak akční a navíc zaujala svou neobvyklou 3 rozměrnou vektorovou grafikou kosmických objektů. Zkrátka po svém vzniku ve verzi pro počítače BBC COMPUTER a ACORN ELECTRON se stala velice oblíbenou. V 1986 začal prodej verzi pro COMMODORE 64 a SPECTRUM a pak snad na všechny možné počítače, včetně IBM PC a jeho verzí. Jelikož od doby jejího vzniku již uplynulo pár pěkných let a noví majitelé DIDAKTIKŮ ji neznají, připomeneme si ji podrobněji.

Následující popis sleduje volně obsah originálního manuálu hry, který byl napsán formou "příručky" na obchodní kosmickou loď COBRA, kterou jste si koupili v "PRIORU budoucnosti" a nyní otevíráte tlustý "návod k její obsluze". Můžete se tedy ponořit do daleké budoucnosti a představit si, jaké to bude v roce 3000 a něco...

(1) ÚVOD - KUPUJEME LOĎ COBRA Mk III

Vítáme vás na palubě obchodní a bojové vesmírné lodi COBRA Mk III. Loď vám dodala firma Faulcon de Lacy Spaceways podle dohody s Galaktickým Sdružením Světů, podle jehož předpisů jste právě složil zkoušky mezihvězdného pilota. Tato příručka, dodávaná s lodí, je určena k tomu, abyste se seznámili se všemi aspekty vesmírného letu, boje a obchodování. Doufáme, že vám bude užitečná.

COBRA Mk III je nejlepší středně velká bojová a obchodní loď o střední kapacitě a je ideální lodí pro začínající obchodníky, zamýšlející zvyšovat svůj majetek, nebo bojovníky, kteří stále potřebují financovat svou novou výzbroj a nebojovou výbavu. Loď má velmi dobrou manévrovatelnost, dobrý faktor C při transitu Hyperprostorem, může nést dostatek paliva Guirium H pro let 7.5 světelných let bez přestávky a má úplný spojovací systém AUTO TRADING LINK, používaný na vesmírných stanicích. Je dále chráněna 2 Ziemanovými odraznými štíty, napájenými 2 energobankami a má mocný rychlopalný pulsní laser, namontovaný na přední části trupu. COBRA Mk III má výstupky pro montáž dalších Ingramových rychlopalných pulsních laserů, systém navádění střel Lance a Ferman a zařízení ke zvětšení nákladového prostoru. Řzení boje je jednoduché, velitelský můstek je vybaven 2 komunikačními systémy a dalším zařízením, zajišťujícím nejvyšší

komfort při obchodní i bojové činnosti

Pilotní licence se vydávají na planetě LAVE a je tedy pravděpodobné, že jste nyní zakotven na CORIOLISOVÉ stanici, na orbitální dráze kolem tohoto světa. LAVE je bohatá zemědělská planeta a je to přiměřeně bezpečný svět pro zahájení vašich obchodních snah. GALCOP a úřady LAVY dovolují přistání a odlety na všech zdejších vesmírných stanicích a je radno, abyste těchto zařízení využívali.

(1.1) VNITŘEK LODI COBRA Mk III

COBRA je v podstatě jednomístná obchodní loď, ale je zkonstruována tak, že unese i druhou osobu. Samotná loď se skládá z 5 hlavních prostorů:

Nákladní prostor - zaujímá střední část lodě. Kapacita neupravené COBRY je 20 jednotkových kontejnerů. Tento nákladový prostor lze později i rozšířit, což neovlivňuje manévrovatelnost lodě. Tunové kontejnery se upevňují magneticky. Střed prostoru pak zaujímají 2 automatické záchranné čluny.

Velitelský můstek - obsahuje sedadla pro pilota i pro druhého pilota, lékařské a stimulační středisko, vstup do záchranného člunu (ESCAPE POD), průlez do obytné části, přípravky pro připojení automatického systému AUTO DOCK, skříňku s ručními zbraněmi a speciálními obleky. Hlavní stěna je zaplněna obrazovkou, astronavigační konzolou a monitory hlavního systému.

Sektor pohonu - obsahuje směrové motory, vesmírné "světlorychlé" motory Kruger a hnací jednotky Irrkon ThruSpace. Jsou zde i pouzdra zadního laseru, modul ECM, generátory Ziemanova štítu, energetické banky a kondensátory paliva (Quiria). Prostor má vstupy zvenčí i zevnitř lodě a panuje zde vysoká úroveň radiace!

Obytná a hygienická část - je pod hlavním můstkem a vstupuje se do ní sestupným průlezem. Dvě lůžka, zařízení k přípravě stravy, odstraňovač odpadků, oddechové rohože SYNPLEASURE a videozařízení.

Sektor zařízení - prochází celou lodí a obsahuje všechny energetické banky pro lasery a síla pro střely. Je zde i komunikační středisko, záchranná gondola, podpůrné systémy a kryogenická nádrže.

(2) VAŠE BOJOVÉ ZAŘAZENÍ (RATING)

Dosažení titulu elitního bojovníka (ELITE - z toho pramení i název hry), vyžaduje velkou zkušenost a trpělivost, protože dříve, než lze nakoupit dostupné mocnější zbraně a výbavu pro COBRU, je nezbytné dosáhnout obchodních úspěchů. Teprve pak lze zakoupit třeba svazkový laser, více



ELITE

FIREBIRD / TORUS 1985



stíel, energetické bomby, přistávací a spojovací počítač, galaktický pohon a další věci.

Když plujete vesmírem mezi hvězdami a obchodujete, budete mít svoje bojové zařazení. Začnete jako HARMLESS - neškodný. Přežijete-li svou první šarvátku, můžete být klasifikován jako MOSTLY HARMLESS - většinou neškodný. Při pozvolném vzestupu ve stupnici zařazení, odrážející vaše schopnosti pro boj, se budete muset utkat s mnoha různými loděmi z různých světů. Budete klasifikován jako POOR - slabý, pak AVERAGE - průměrný, ABOVE AVERAGE - nadprůměrný, pak COMPETENT - schopný, DANGEROUS - nebezpečný, DEADLY - smrtící a nakonec se někteří stanou ELITE, čili elitními bojovníky.

Vaše bojová vítězství se zaznamenávají a vysílají systemem TS ComDirect do nejbližšího Federálního Soudního Střediska Galaktického Sdružení (GALCOP FEDERAL LAW CENTRE). Přímo úměrně tomu se zvyšuje vaše zařazení.

Ved'te svou COBRU Mk III moudře a pečlivě a pamatujte: jiní piloti se mohou pokoušet zvýšit své vlastní bojové zařazení napadáním nevinných obchodníků, nebo policejních lodí typu VIPER (lodí policejních ■ GALCOPU). Jestliže si zvolíte stejnou taktiku, nebo se dáte na cestu rychlého zbohatnutí obchodem s ilegálním zbožím, pak sice může vaše bojové hodnocení růst, ale váš zákonný status "čistý" - "provinilec" - "uprchlík" z vás udělá veřejného nepřítel číslo jedna v očích Federální Kriminální Ústředny (Federation Crime Monitoring Authority) a nebudete ponechán na pokoji! Zpráva o statusu pilota se vyvolá stiskem tlačítka L palubního počítače.

(2.1) ZPRÁVA, POPISUJÍCÍ STATUS PILOTA

COMMANDER: (velitel) - JAMESON
PRESENT SYSTEM: (nynější systém) - LAVE
HYPERSPACE SYSTEM: (hyperprostorový systém) - LAVE FUEL: (palivo na) - 3.5
LIGHT YEARS (3.5 světelných let) CASH: (peněžní hotovost) - 100 CR
LEGAL STATUS: (zákonný status) - CLEAN (čistý/bez závad) RATING: (zařazení) - HARMLESS (neškodný)
EQUIPMENT: (vybavení) - FRONT PULSE LASER (čelní pulsní laser)

NYNĚJŠÍ PLANETÁRNÍ SYSTÉM - týká se planetárního systému, ve kterém je právě teď vaše COBRA Mk III

HYPERPROSTOROVÝ SYSTÉM - je systém, na nějž je vázán Hyperprostor

ZÁKONNÝ STATUS - referuje k vašemu Galaktickému policejnímu rejstříku. Je-li čistý (CLEAN), není proč se trápit. Ovšem jako provinilec (OFFENDER), nebo, což je ještě horší, jako uprchlík (FUGITIVE), budete pravděpodobně brzy napaden policejní lodí.

ZAŘAZENÍ - je nestranné hodnocení vaší dosavadní bojové výkonnosti.

VYBAVENÍ LODI - týká se dodatečného vybavení lodí, které lze zakoupit za vydělané peníze. Můžete být například: Velký nákladový prostor, Systém ECM, Galaktický Hyperpohon, Zadní paprskový laser, Palivové čerpadlo, Energetická bomba, Vojenský čelní laser, Levý důlní laser aj.

(3) NAVIGACE A LET

Galaktické sdružení je jedno a je složeno z několika planetárních federací. Udrží obchodní a diplomatické styky s více než 2000 planetami, rozmístěnými v 8 galaxiích. Politický profil dané planety je důležitá letová úvaha, jelikož mnohé světy jsou ve stavu anarchie a není bezpečné je navštívit se slabě vyzbrojenými loděmi. Důležitý je také ekonomický profil planety,

Kromě toho lze cestou nalézt ještě jednu zajímavou zbraň - JOJO, jehož funkce vám opravdu jojo připomene...

2. ČÁST - V NÁDRŽI

Druhá část již není tak atraktivní, ale ani ne snadná. Vyfasoval jste odolný a slušivý skafandr a plavidlo s vrtulkou. Páté se asi, proč - veteráci totiž rozmístili do nádrže a palivem velké miny a zablokovali cestu dále. Kromě toho se v nádrži pohybují žravé ryby (to snad ne?). Vaším úkolem je projet celou nádrží, nenarazit do min, ale zato najít v nádrži klíč, kterým se dá otevřít uzavírací poklop nádrže. Přitom nesmíte přijít moc do konfliktu s rybami, ani minami, neboť to by byl váš konec. Musíte to však zvládnout, protože přes nádrží vede jediná cesta k počítači, který spouští časované nálož na kosmické lodí. Kdo tohle vymyslel...

3. ČÁST - POČÍTAČ

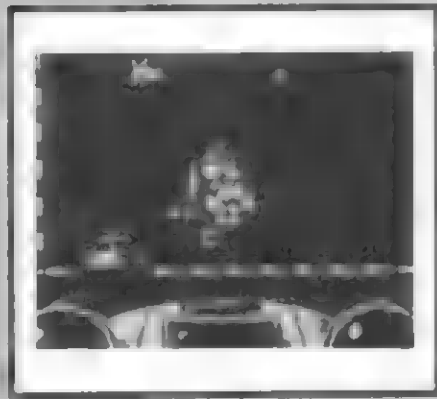
Poslední část je rovněž dost krátká, zato se opět projedete na parádním dopravním prostředku! Řídíte obřího robota na kráčlivých nohách, který drží nějaký superlaser a neochvějně kráčí vpřed. Pohybuje se opravdu majestátně a velmi věrně. Neodbytnou havět, které na vás útočí, sprazíte paprsky laseru a postupujete vpřed, až vás zastaví mohutné obrněné vozidlo. Co s ním, asi tušíte - rozpráší na atomy (pokud vám ovšem zbylo něco z 25 nábojů do laseru). Po zničení vozidla vás čeká už jen samotný počítač, ale s tím si jistě už poradíte...

ZÁVĚREČNÉ ZHODNOCENÍ

EXTREME je mistrovským kouskem mnohobarevné grafiky i animace, ale jen průměrným po stránce herní a obsahové. Co se dá dělat, taková supergrafika sežere mnoho paměti a na další kousky a složitější obsah už místo nezbylo. Kromě toho programátor (z nedostatku času?) použil osvědčené prvky ze svých minulých her - tu něco hudby z TRANTORU, tu něco ze SAVAGE (okraje obrazovky) a některé grafické prvky z DAN DARE 3. Což však, hlavně 1 část, působí ohromně. Za grafiku by zasloužili 10, bohužel celkové je hodnota hry anižena její malou délkou, zvláště v 2 a 3 částí. Přesto ale, díky hromadám poletujících a protivných nepřátel, není EXTREME zrovna snadná na prožití bez dodatečných životů. Zkuste si ji a uvidíte sami...



- Petr -





jak bude dáte probráno v kapitole o obchodu.

Strategie navigace samozřejmě závisí na vašich vlastních cílech. Myslíte-li si, že máte to, co je zapotřebí k dosažení elitního hodnocení, musíte hledat svou cestu galaxiemi s péčí a velkou přesností. Budete chtít vybavit loď dokonale a tak brzy, jak je to jen možné. Proto budete studovat obchodní část příručky, abyste si mohli zvolit zajímavou obchodní trasu a mohli si dovolit výzbroj, kterou požadujete. Budete se muset rozhodnout, jak nebezpečný život chcete vést. Obecně - čím větší riziko na sebe vezmete (cesty na nebezpečné planety, obchod zakázaným zbožím), tím rychleji můžete vybavit svou loď, ale sám také můžete být rychleji zabit! Zjistíte, že život v 8 galaxiích není snadný. Ačkoliv se může zdát, že bezhlavé zabíjení a pirátství je snadná volba (nesporně to zvyšuje vaše zařazení), jak poroste vaše dovednost a zkušenost, brzy poznáte, že pirátství je kariéra s krátkým životem! V této souvislosti je úspěch spojením talentu nejen bojového, ale i správného rozhodování a rozvahy. V našem "minivesmíru" existuje 8 galaxií a přes 250 uznávaných planet v každé z galaxií. Je zde jen málo věcí spolehlivě předvídatelných a proto se vám nabízejí nekonečné příležitosti k dobrodružství.

(3.1) GALAKTICKÁ MAPA (GALACTIC CHART)

Tato mapa ukazuje všechny světy jedné galaxie a vyznačuje křížkem vaši hvězdnou polohu. Kružnice vyznačuje

dolet COBRY, závislý na množství paliva. Mapa se vyvolá stiskem tlačítka I palubního počítače. Hvězdný kurzor, pohyblivý se po obrazovce lze využít k získání informací o vyhledaném světě pro zjištění příznivých obchodních míst. Při pohybu kurzoru použijte joystick, nebo tlačítka S, X, N a M. Po nastavení kurzoru (křížku) na vybranou hvězdu (tečku) stlačte P a dozvíte se její data (viz část 3.4), stisk D vám udá jméno a vzdálenost planety, stisk B vrátil kurzor a stisk R vám umožní vyhledat planetu podle zadaného jména (PLANET NAME?). Nenajde-li takovou, vypíše se PLANET NOT FOUND.

(3.2) MÍSTNÍ NAVIGAČNÍ MAPA (SHORT RANGE MAP)

Vyvolá se stiskem tlačítka O a je podrobnou mapou všech planet v bezprostředním okolí světa, v němž kotvíte. Jelikož loď COBRA Mk III má nejvyšší dosah

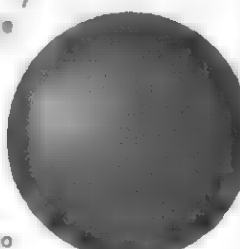


jedním letem 7 světelných let, je třeba cílový svět vybírat s rozvahou. Nastavte kurzor na různé okolní planety a stiskem

se dozvíte jejich podrobné data. Pozor na nebezpečné, nebo obchodu nepříznivé světy. Pokud se křížek dostal mimo obrazovku, stiskem (back) si ho vrátíte zpět. Stiskem tlačítka D (distance) se dozvíte, jak daleko od vás je tato planeta, stisk R vyhledá planetu podle jména a stisk I vás vrátí ke Galaktické mapě.

(3.3) ÚDAJE O SVĚTECH

Úřad Orbitálních Drah nebere zodpovědnost za přesnost informací zde zaznamenaných, obchodník však zde může získat dostatečný přehled o možnostech obchodu se světem, jehož údaje jsou zde zobrazeny. Jsou informace o vzdálenosti, hlavním druhu života a stupni zemědělského, nebo průmyslového rozvoje s uvedením průmyslové a technologické úrovně v hodnotách stupnice 1 až 12. Typ vlády, sahající od spolkového státu po anarchii, je silným indikátorem nebezpečnosti obchodu s daným systémem. Všechny tyto údaje obdržíte po stisku P na palubním počítači. Ať už si zvolíte hromadné zabíjení v honbě za kořistí, nebo méně nebezpečný kurs tradičního obchodníka (a bojovníka v sebeobraně), politická a ekonomická



DIZZY THREE AND A HALF

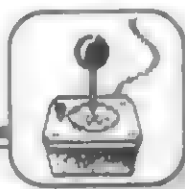
Protože v minulém čísle již nezbylo místo pro tuto hru, zmíním se o hře DIZZY 3.5 teď. Byla vánoční premiérou pro čtenáře časopisu CRASH. Hra je vlastně úvodem ke hře DIZZY 4 - MAGICLAND DIZZY. Popis řešení mi donesl můj kolega Rosta Olchava a zde vám ho s malými úpravami předkládám...

Vánoční 6-ti obrazovková verze spíše nadchne novopečené majitele Didaktiků, než staré otrkané hráče. DIZZY 3.5 zaujme hlavně svou jednoduchostí - příznivá se, že jsem zatím žádného DIZZY nedohrál do konce (ani s POKE), ale tuto vánoční hru na druhý pokus! Nejdřív jsem zkoušel co se stane, když udělám to, čí ono a pak postupoval dále. Shodil jsem DIZZYHO do vody - poplave, nebo ne? K mému zklamání se utopil, ale být tam já... Takže začínáme -

podle takového návodu byste postavili určitě i motorku...

DIZZY se objeví v lese. Po schodech vyskáče až k domku ve větvích a tam u něj něco leží. Je to startovací páka (STARTING HANDLE). Sebere páku a vrátí se na schodiště. S údivem hledí na DANNYHO, jak se vznáší pod schodištěm ve vzduchu a volá: POMOC! To jsem já, Danny! Poté se mezi nimi rozvine tento hovor - DIZZY: Co tu děláš? DANNY: Ale, obul jsem si tyhle srandovní botky! A ony mě vynesly nahoru! Po chvíli se DIZZY opět ptá: Danny, kde jsou všichni? DANNY: Zlý čaroděj Zako se vrátil! Všechny unesl do svého Magického království! DIZZY: A krucí! Musím najít nějaký způsob, abych se tam dostal a všechny je osvobodil! DANNY: Dizzy, proč nezačneš tím, že mě stáhneš dolů? Pomocí! Vraťte se s Dizzym na

plošinu k domku a skočte vlevo dolů. Po dopadu na skálu najdete dlouhé lano (LONG ROPE). Pak ved'te DIZZYHO vpravo k vodě, do míst, kde se nahore vznáší DANNY. Nelezte do vody! Nyní použijte dlouhé lano (stisk FIRE) a text vám oznámí: Hodil jsi lano a stáhli DANNYHO dolů. DANNY: Díky, Dizzy, vem si ty botky! DIZZY: Jsou bezpečné? DANNY: Jasně! Jsi o moc těžší, než já! Danny vám tedy za snahu daruje své botky, které jistě neseženete ani v ostravském Prioru. Obujte Dizzymu létací botky (SOME SKYBOOTS) a zpátky hurá na stromy! Musíte přece zjistit, co je za vodou a létací botky se k tomu náramně hodí... Skočte... A Dizzy se díky botkám zastaví na mráčku u pobřeží. Pomalu klesá, proto honem na břeh! A co to vidíme na pobřežní skále? Zase lano, jenže krátké (SHORT ROPE). Ale co s ním? Sebrali čtyři věci ale neunesete, nejste žádný Arnold, takže odložíme botky. Rozhlédneme se kolem - stojí tu záhadný stroj, který dává DIZZY nestačil dokončit (GRAND DIZZY'S MACHINE) a opodál jakýsi stojan s stříškou divotvorných tvarů. Bystrým okem znalce všech her to odhadnete na teleport a



struktura planet může ovlivnit vaši trasu, kterou si v Galaxii zvolíte.

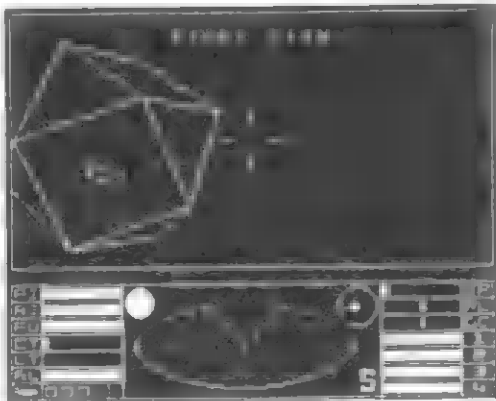
(3.4) PŘÍKLAD ÚDAJŮ O PLANETĚ

Planeta DISCO
 DISTANCE (vzdálenost) - 3.6 světelných let
 ECONOMY (ekonomika) - průměrná
 zemdělská GOVERNMENT (vláda) - DEMOCRACY (demokracie)
 TECHN. LEVEL (technologická úroveň) - 8
 POPULATION (počet obyvatel) - 4.1 BILLION (4.1 miliardy)
 (Kočky s černou kožešinou)
 GROSS PRODUCTIVITY (hrubá produkce) - 13120 MIL. CR
 AVERAGE RADIUS (poloměr planety) - 6155 km

Tato planeta je příznivá pro své tradiční pěstování kukuřice, ale často postihována vysokou sluneční aktivitou.

(3.5) PŘEHLED TLAČÍTEK NAVIGAČNÍHO SYSTÉMU

1 - celková mapa Galaxie O - místní



mapa okolí D - vzdálenost k planetě R - vyhledání planety podle jména B - vracení kurzoru do středu P - podrobné údaje o planetě S, X - pohyb malého kurzoru nahoru a dolů N, M - pohyb malého kurzoru vlevo a vpravo Kružnice označuje max. dolet COBRY - 7 světelných let

(4) CORIOLISOVA VESMÍRNÁ STANICE

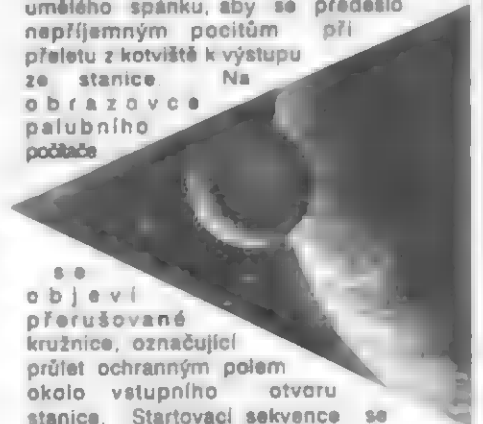
Každý svět, registrovaný v Galaktickém sdružení, má na oběžných drahách v různých výškách několik Coriolisových vesmírných stanic. Tyto stanice jsou neutrálním územím, kontrolovaným Galaktickým Sdružením GALCOP a planetární vládou. V pokročilejších systémech nahrazuje Coriolisovy stanice dvanáctistěnná konstrukce DODO (dodekahedron). Dosavadní Coriolisovy stanice se otáčejí kolem jedné osy, kolmé k povrchu planety. Jedna strana stanice je vždy otočena k planetě a na ní je umístěn vstupní přístupový tunel!

První Coriolisova stanice byla uvedena na oběžnou dráhu okolo planety LAVE v roce 2752. Tyto stanice mají mohutný obranný štít (proti pirátům a nevhodnému přistávání) a velkou flotilu stíhačů typu VIPER, jakož i flotilu několika větších lodí. Uvnitř stanice je volný prostor a na vnitřním povrchu jsou kotvicí místa, tankovací zařízení a rovněž města, nemocnice, zemědělské pozemky i rekreační střediska. Každá stanice má průměr 1 standardní kilometr a může v ní kotvit několik set lodí. Stanice užíví i velkou kolonii humanoidů. Coriolisovy stanice jsou tranzitní nákladní střediska

pro meziplanetární plavidla. Zajišťují oddech a ubytování pro piloty, kteří nechťejí sestoupit na planetu.

(4.1) START Z VESMÍRNÉ STANICE

Při přípravě na odlet obdržíte doporučení k přijetí 10 sekundového umělého spánku, aby se předešlo nepříjemným pocitům při přeletu z kotviště k výstupu ze stanice. Na obrazovce palubního počítače



objeví pferužované kružnice, označující průlet ochranným polem okolo vstupního otvoru stanice. Startovací sekvence se spouští stiskem tlačítka 1 a je doprovázena hlukem motorů. Vylette a po chvíli zastavte loď - viz (5)

Všimněte si nyní malého čtverečku, pohybujícího se uvnitř kružnice (vedle velké elipsy radaru ve středu ovládacího panelu). Pod kružnicí může být i velké písmeno S. Tato kružnice je váš kompas a čtvereček je ukazatelem polohy vesmírné stanice. Je-li zde čtvereček, je stanice za vámi, změní-li se na bílé kolečko a bude ve středu kružnice, pak je stanice před vámi a měli byste ji vidět před sebou. Zkuste pohybem odsunout stanici z obrazovky a pak ji opět najít pomocí kompasu! Musíte si

mašinu na stroj času, nebo tak něco. Rychle startovací pákul Spustí se stroj? TEXT: Kola stroje nejsou propojena, proto nefunguje! A co teď? Ale, ale, máme přece dva lano! Rychle je svázel! Odstupte s Dizzym na bok a proveďte to. Objeví se text: Obratně jal svázel obě lana dohromady! Dizzy tedy má svázané lano (KNOTTED ROPE). Použití už je jasné - u stroje použijte svázané lano, které se omotá okolo obou kol a mašina čeká už jen na spuštění. Použijte znovu startovací pákul Dizzy čeká, co se stane... TEXT: Stroj zakašlal, ale nechce naskočit! No to je nadělaní, co teď?? Jako zkušený motorizovaný občan velím: Opakuj znovu! Dizzy trne a ještě dvakrát točí klikou, teprve pak stoj naskočí a s velkým třesením a poskakováním se dá do chodu! Sláva, tak to vyšlo... I teleport nám nějak ožil a pohybuje se v něm jakýsi paprsek! Dizzy již neváhá a hbitě vskočí pod stříšku teleportu...

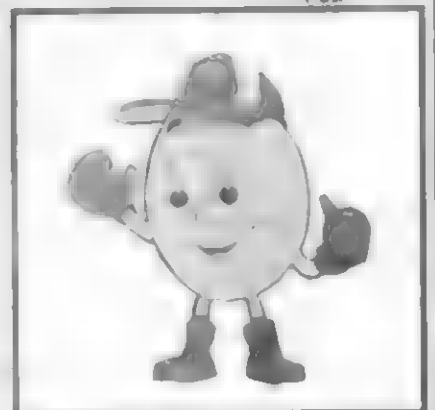
A je to! Dizzy se ocitá před kamennými sloupy v MAGICLANDU! Nápis říká: Výborně, dokázal jsi to! Jsi v Magiclandu! Nyní musíš všechny najít a osvobodit! A pak najít cestu zpět domů!

Příběh pokračuje v DIZZY IV - MAGICLAND DIZZY! AHOJ!

Tato minihra bude jistě dobrým tréninkem pro nové majitele, kteří ještě DIZZY-hry neznají. Není složitá a dá se na ni naučit vše potřebné pro pozdější "pravé" dizzyovky - tedy pohyb, brání a používání předmětů atd. Pokud hrajete z klávesnice, řídíte pohyb vlevo-vpravo tlačítky Z a X. Výskok je SPACE a sebrání, nebo použití předmětu stiskem ENTER. Po něm se otevře okénko s textem: YOU ARE CARRYING (Máš u sebe) a pod tím jsou vypsané názvy max. 3 nesených předmětů. Vespod okénka je text: EXIT AND DONT DROP (Výstup bez použití, nebo odložení věci) a pod okénkem je další text: CHOOSE ITEM TO USE OR DROP (Zvol předmět k použití, nebo odložení). Posuven tlačítky Z, X, nebo K, M si nastavíte bližší řádek na věc, kterou chcete odložit, nebo použít a stisknete ENTER. Chcete-li vědět, co máte u sebe, stlačí rovněž stisk ENTER. Vypíše-li se: NOTHING - nemáte u sebe NIC! Pokud se pod okénkem otevře další s textem: YOU ARE CARRYING TOO MUCH TO HOLD, je to upozornění, že toho už nesete moc a další předmět ne lze přibrat - musíte některý odložit!

A to je vše - nstartujte svůj nový Didaktik, vedle si připravte anglicko-český slovník a můžete se vrhnout do nekonečných DIZZY-království, kterými nás doufám bude film CODE MASTERS, její šéfové DAVID a RICHARD DARLINGOVÉ a tvůrci DIZZY - ANDREW a PHILLIP OLIVEROVI obšťastňovat i po roce 2000 (pokud se nám Spectra a Didaktiky do té doby nerozspou...)

- Petr -





zvyknout na odlišné řízení lodí!

V okolí stanice taky můžete vidět několik lodí třídy COBRA. To jsou obchodníci jako vy, neublíží vám, pokud na ně nezaútočíte. Uděláte-li to, pak buď zaútočí, nebo odletí pryč. Zneužijete-li je k boji, nepočítejte s tím, že vesmírná stanice přivře nad takovým počínáním oči! Jste-li na dohled od ní, nikdo vás nenapadne, pokud se nedopustíte sami nepřítelosti. Velká kružnice je mateřská planeta, malá bílá pak slunce soustavy.

Na planetách samotných nelze přistát a náraz na ně, nebo vesmírnou stanici je smrtelný! Výškoměr vám ukazuje výšku nad povrchem planety a není dobré se spouštět příliš nízkou! Jste-li pilot nováček, máte možnost navčítovat přistávací manévry na vesmírné stanici planety LAVE. Ředitelství orbitální stanice povoluje neomezený počet ovičkových a bezplatných přistání nově jmenovaných pilotů. Tato povolení

neplatí při útoku, nebo pokud nejsou volná kotevní místa.

(4.2) PŘÍSTÁVÁNÍ NA VESMÍRNÉ STANICI

Přistání na Coriolisově stanici je opravdu nesnadné a vyžaduje dobrý výcvik! Přistání vám usnadní počítač pro automatické přistání (nutno koupit). Aktivujete ho stiskem C. Tréningová příručka vesmírného loďstva doporučuje následující přibližovací manévry:

Vyhleďteje Coriolisovu stanici a přiblížte se k ní. Vstupní tunel vždy směřuje k mateřské planetě. Lette až blízko ke stanici a pak se natočte k její mateřské planetě a lette nyní k ní (sledujte výšku!). Poté se otočte o 180 stupňů (takto se natočíte ke vstupnímu tunelu do stanice) a lette zpět! V posledních okamžicích přistávání se pohybujte s velmi malou rychlostí. Chybné přistání může být smrtelné, nebo skončit "jen" ztrátou ochranných štítů atd. Při přistávání musíte řídit i otáčení (rotaci) lodí a přizpůsobit se otáčení vesmírné stanice! Vstupní tunel stanice musí být vodorovný! Otáčení COBRY si řídíte tlačítky M a N. Kontrolujte si orientaci lodě pohledem dozadu (stisk tlačítka 2).

Je-li přistání úspěšné, loď pronikne ochranným polem vstupu stanice a automaticky zakotví. Navčíte si přistávání před hyperprostorovým letem k vaší cílové planetě opakovaným vstupem do stanice LAVE.

(5) PŘEHLED LETOVÝCH OVLÁDACÍCH TLAČÍTEK

1 - Start z vesmírné stanice J - Pohon prarencového skoku N, M - Otáčení COBRY vlevo a vpravo (nebo joystick) S, X - Klesání a stoupání COBRY (nebo joystick) H - Hyperprostorový skok G a pak H - Mezgalaktický skok C - Zapnutí a vypnutí přistávacího počítače SPACE - Zvýšení rychlosti letu SYMBOL SHIFT - Snížení rychlosti 1, 2, 3, 4 - výhledy z kabiny do 4 směrů. 1- FRONT VIEW (vpřed), 2-REAR VIEW (dozadu), 3-LEFT (vlevo), 4-RIGHT (vpravo).

(6) PŘÍSTROJE NA PALUBNÍ DESCE COBRY (VLEVO)

FS - Úroveň energie pro přední ochranný štít (FORWARD SHIELD) AS - Úroveň energie pro zadní ochranný štít (AFT SHIELD) FU - indikátor množství paliva (FUEL) CT - Indikátor teploty v kabině (CABIN TEMPERATURE). Teplota roste při přiblížení ke slunci, nelétejte proto blízko! LT - Indikátor teploty laseru (LASER TEMPERATURE). Při dlouhé střelbě se přehřívá a je dočasně vyřazován z činnosti, aby se nezničil! AL - Výškoměr (ALTIMETER). Výška nad planetou je rozhodující a nízký let může mít katastrofální následky! KRESBA RAKETY - Indikátor počtu (obdélníčky) a stavu raketových stříel. Zelená barva (světlejší) koncového políčka - zaměřeno, červená barva (tmavší) - odjštěno a připraveno k palbě.

PSI CHESSES

THE EDGE / SOFTEK 1986

...nepatří mezi šachové programy s vysokým ELO, ale po grafické stránce je zpracován velmi dobře.

Nedávno mě známý žádal o nějaký šach s dobrým grafickým zobrazením figur, pokud možno 2 i 3-rozměrným. Doporučil jsem mu PSI CHESSES, který sice nepatří mezi šachové programy s vysokým ELO, ale po grafické stránce je zpracován velmi dobře. A protože ovládání tohoto zajímavého šachového programu je dosti neobvyklé a zřejmě si s ním více majitelů neví rady, rozhodl jsem se ho zde uveřejnit. Sám si vzpomínám, jaké jsme zpočátku s neznámým ovládáním měli potíže. Původním autorem popisu, z něhož jsem vycházel, je Petr Tesař. Takže začneme:

Po nahrání programu se objeví šachovnice v 3-rozměrném zobrazení hrací plochy se standardními figurkami (jsou zde i historické) v základní pozici. Ve spodním řádku je text:

00 00 00 šipka nahoru CHANGE P 00 00 00

Šestice čísel vlevo je hrací čas bílých figur a vpravo je hrací čas černých figur ve formátu: HH (hodiny) MM (minuty) SS (sekundy).

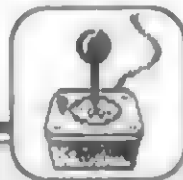
Šipka vedle času ukazuje směr postupu bílých figur, což je velmi užitečné při otočení šachovnice a

umožňuje dobrou orientaci

CHANGE označuje stav, v němž je možno měnit některé parametry programu a jeho MÓD. Tento stav se dá zapínat a vypínat stiskem tlačítka I.

Písmeno P na bílém pozadí označuje jeden z módů hry - tzv. MÓD 2 - POSITION. V tomto módu lze měnit pozice figur, barvy aj.





(6.1) PŘÍSTROJE NA PALUBNÍ DESCE COBRY (VPRAVO)

SP - Indikátor dopředné rychlosti (SPEED). Při cestě k planetě volte co nejvyšší rychlost, v blízkosti stanice rychle snižte! **RL** - Gyroskopický indikátor otáčení vpravo a vlevo (RIGHT / LEFT). Otáčení indikuje měřicí se poloha čárky ve sloupci. **DC** - Gyroskopický indikátor klesání a stoupání (DIVE / CLIMB). Stoupání a klesání indikuje pohyblivá čárka ve sloupci 1, 2, 3, 4 - indikátory úrovně energetických bank 0.1 až 4. Tyto energetické banky se rychle vyprazdňují, jsou-li ochranné štíty pod neustálou palbou. Jejich zásoby rovněž klesají častým používáním laserů a systému ECM. Po využití banky 0.4 se objeví hlášení ENERGY LOW (nedostatek energie). Za normálních okolností se tato energie doplňuje absorbcí povrchového záření.

(6.2) PŘÍSTROJE UPROSTŘED PALUBNÍ DESKY COBRY

VELKÁ ELIPSA - Trojrozměrný radar nejbližšího okolí COBRY. Ukazuje vám situaci za lodí, před lodí i pod lodí. Pomocí snímače lze určit polohu jakékoli lodí v tomto rozsahu. Vaše lod' COBRA je uprostřed elipsy, polohu a vzdálenost cílů vůči vaší lodí pak ukazují pohyblivé "tyčinky", vysouvající se z elipsy. Rozvětvené úsečky do tvaru V v elipse znázorňují prostor, viditelný z kabiny COBRY. Celá tato elipsa vznikla tak, že se na kruhový prostor okolo COBRY díváme z místa zezadu a nad ní. Objeví-li se pohyblivé "tyčinka" ve "věčku" elipsy, měli byste nějaký objekt vidět i z kabiny lodí.

KRUŽNICE VLEVO - Stavový indikátor. Je-li zelené barvy, jste v bezpečí. Je-li žlutý, indikuje možné nebezpečí, je-li pak jeho barva červená, ohlašuje bezprostřední nebezpečí. Blikající červená znamená kritické nebezpečí. Tím může být cizí loď, blízkost slunce aj.

KRUŽNICE VPRAVO - Kompas. Tento



přístroj první zaregistruje blízkost planety, když je ještě mimo dosah hlavního zobrazovače letové dráhy. Jakmile se v dosahu přístroje objeví vesmírná stanice blízké planety, kompas ji zaregistruje (čtvereček, nebo bílé kolečko uvnitř kružnice). Dále viz (4.1).

PÍSMENO S VPRAVO DOLE - Oznamuje vám, že jste v dosahu Coriolisovy vesmírné stanice a jste pod její ochranou (S - SAFE - Bezpečí).

PÍSMENO E VLEVO DOLE - Objeví se

tehdy, detekuje-li palubní počítač funkci systému ECM na nepřátelské lodí (viz dále).

(7) LET K CÍLOVÉ PLANETĚ

Jakmile jste opustili vesmírnou stanici, budete na nízké oběžné dráze nad planetou LAVE. Snižte rychlost na minimum a nastavte si přístroje pro hyperprostorový skok - stlačte I, nebo O na palubním počítači pro zobrazení Galaktické, nebo Místní mapy (Short Range) a nastavte si malý křížek přesně na cílovou planetu. Pak stlačte 1 pro opětovný výhled z kabiny a pak H. Zapálí se motory hyperskoku a zmenšující se čísla odpočítávají let. Pokud jste nenastavili vůbec (nebo špatně) cílovou planetu na mapě, počítač místo startu lodí vypíše dotaz: HYPERSPACE RANGE? Vraťte se k místní mapě a zadejte cíl! Při přeletu do nového planetárního systému se ocitnete v určité vzdálenosti od cílové planety. Je dobré dosáhnout orbitálního prostoru a bezpečnosti! Vesmírné Coriolisovy stanice co nejrychleji. Zvyšte dopřednou rychlost - zde vhodně využijte možnost tzv. Prstencového skoku (Torus Jump Drive), stisky tlačítka J - uvidíte zrychlený posuv hvězd a cílová planeta se přiblíží. Skok lze vícekrát opakovat! Prstencový pohon však nefunguje (z důvodu interference) v bezprostřední blízkosti planety, nebo slunce aj. Běžným pohonem pak proletěte okolo planety a kompasem hledejte směr na vesmírnou stanici - viz (4.1). Dále viz (4.2).

Váš palubní počítač brzy zachytí signály majáku nejbližší vesmírné stanice a přepne kompas COBRY na jeho sledování. Jakmile se pak COBRA ocitne v ochranném

EXISTUJÍ CELKEM TŘI HERNÍ MÓDY:

MÓD 1 - označený jako G (GAME) - v něm probíhá vlastní hra

MÓD 2 - označený jako P (POSITION) - nastavení pozic figur aj

MÓD 3 - označený jako S (STATE) - nastavení technických parametrů

Přechod mezi těmito módy je možný jen tehdy, je-li zobrazen nápis CHANGE a to SOUČASNÝM STISKEM TLAČÍTKA M a ČÍSLA módu (1 až 3).

MÓD 2 (P) - NASTAVENÍ POZICE

V tomto módu a za stavu, kdy NENÍ ZOBRAZEN nápis CHANGE (toho dosáhneme stiskem I), máme tyto možnosti, pokud stlačíte následující kombinace tlačítek:

P + 1 = Nová partie, rozestavení všech figur do výchozí polohy

P + 2 = Postavení pouze krále a věží do základní pozice s právem rošády na obě křídla

P + 3 = Postavení pouze obou králů do základní pozice

Další rozestavování se provádí postupným stlačováním tlačítek podle kódu z písmen a čísel (na obrazovce se neobjevují) takto:

S, B, 4 = Vymazání figur na pozici B4 (S - SCRATCH)

W, K, G, 1 = Postavení bílého krále (WHITE KING) na pozici G1

B, Q, H, 8 = Postavení černé dámy (BLACK QUEEN) na pozici H8

Ostatní figury mají tyto zkratky:

VĚŽ - ■ (ROOK)

JEZDEC - N (KNIGHT)

STŘELEC - B (BISHOP)

PĚŠÁK - ■ (PAWN)

V módu 2 za stavu kdy JE ZOBRAZEN nápis CHANGE (toho dosáhneme stiskem I), máme tyto možnosti, pokud stlačíte následující kombinace tlačítek:

L + 1 = Zapíná výpis údajů ve spodním řádku (L - Listing)

L + 2 = Vypíná výpis údajů ve spodním řádku (L - Listing)

O + 1 = Bílé figury jsou dole na obrazovce (O - ORIENTATION)

O + 2 = Bílé figury jsou vlevo na obrazovce (jen v 3-rozměrném zobrazení)

O + 3 = Bílé figury jsou nahoře na obrazovce

O + 4 = Bílé figury jsou vpravo na obrazovce (jen v 3-rozměrném zobrazení)

C + 0 až 7 = Nastavení barvy PAPER

X + 0 až 7 = Nastavení barvy INK

B + 0 až 7 = Nastavení barvy BORDER

B + 8 = Nastavení BRIGHT ■ (normální jas)

B + 9 = Nastavení BRIGHT † (zvýšený jas)

S + 1 = Záznam tehle partie a výpis nastavených parametrů hry

S + 2 = Přepnutí na 2-rozměrné zobrazení hrací plochy

S + 3 = Přepnutí na 3-rozměrné zobrazení hrací plochy, klasické figurky

S + 4 = Přepnutí na 3-rozměrné zobrazení hrací plochy, historické figurky

MÓD 3 (S) - NASTAVENÍ TECHNICKÝCH PARAMETRŮ

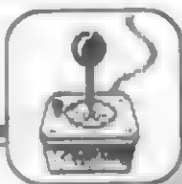
Za stavu, kdy NENÍ ZOBRAZEN nápis CHANGE, máte mimo jiné (viz dále) možnost nastavení herní obtížnosti, které se provede takto:

Nejdříve v MÓDU 2 (P) s nápisem CHANGE stlačte S + 1, abyste získali záznam partie. Pak stlačte M + 3, aby se zapojil MÓD 3 (S) a pak stiskem A + 1 až 7 si volíte obtížnost hry - LEVEL. Stiskem I zapojíte CHANGE a stisk S + 3 přepne zobrazení zpět na šachovnici.

A + 1 = 1 sekunda v průměru na tah

A + 2 = 3 sekundy v průměru na tah





pásmu stanice. palubní radar ji začne sledovat. Ochranné prostředky stanice jsou k dispozici vaší lodi a na řídicím panelu se objeví velké písmeno S a bude tam tak dlouho, pokud setrváte v dosahu vesmírné stanice.

(8) HYPERPOHON MEZI GALAXIEMI

Mezegalaktický hyperpohon je drahý a lze jej koupit na planetách o technické úrovni 10 a vyšší. Lze ho využít jen jednou a dovede vás do systému v úplně jiné Galaxii (tzn. do zcela jiné galaktické mapy!). Takovýto Galaxii je v "našem kosmu" 8 a po uskutečnění 8 "skoků" se ocitnete zpět v počítačové Galaxii. Mezegalaktický hyperpohon se zapíná stiskem tlačítka G a pak IJ.

(9) VESMÍRNÁ CESTA A BOJ BĚHEM LETU

Ne všechny lodi v hlubokém vesmíru jsou piráti. Většina lodí odpoví na útok útokem. Zaútočíte-li na policejní loď, nebo obchodníka s kontrabandem, změní se váš status na OFFENDER (provinilec), nebo i horší. Zničíte-li pirátskou loď, Thargoidské útočníky, nebo asteroid, obdržíte od bank podíl z kořisti a dole na obrazovce se vypíše suma peněz - např. 20 CR za zničení. Vaše peněžní konto o tuto sumu vzroste! Budete-li útočit na Coriolisovu stanici, její vlastní ochranné lodi vás napadnou.

(9.1) MANÉVROVÁNÍ V BOJI

Obchodní loď COBRA Mk III je rychlá a má velmi malý poloměr otáčení. Je ideální loď pro boj s malými skupinami nepřátel.



Unikne mnoha útočícím lodím jen svou rychlostí, nikoliv však střelám. Otáčení, zpomalování a zrychlování, uhýbání - to vše jsou účinné manévry vůči větším lodím při jejich útoku. Náhlé snížení rychlosti, následované prudkým otočením o 180 stupňů a zvýšením rychlosti vám často poskytne výhodu nad pronásledující nepřátelskou loď. Musíte být připraveni překonat vaše nepřátele takticky, samotná rychlost nemusí vždy stačit!

(9.2) ZNAKY NEBEZPEČÍ

Nemůžete-li uskutečnit rychlý Prstencový skok (stisk J) k planetě, asi je ve vašem okolí nějaká loď. To může být nebezpečné. Sledujte elipsu radaru! Změní-li kruh stavového indikátoru barvu na žlutou, nebo červenou, připravte se na vstup do boje! Záblesky a čáry na obrazovce za jakékoliv situace znamenají laserovou střelbu. Laserová palba, narážející na

ochranné štíty vyvolává slabý praskot. Blížící se raketová střela je detekována, sledována a na obrazovce se objeví poplašná zpráva (MISSILE INCOMING).

Některé piloti jsou odvážnější, než jiní a pirátské lodi se mohou vrhat i čelem k tuhému odporu. Thargoidští piloti neznají strach vůbec a mají centra strachu vyoperována!

(9.3) VAŠI PRAVDĚPODOBNÍ NEPŘÁTELE

Obchodníci - samotáři, jako např. piloti COBRA Mk III, jsou stále v nebezpečí ze strany jiných typů plavidel. Rozpoznávání jiných samotářů, lovců nákladů a námezdních zabíjáků je proto důležité.

(9.31) NÁMEZDNÍ LOVCI Nemáte-li zařazení uprchlík (FUGITIVE) a nemáte-li ani vysoké zařazení jako bojovník, nebudou se o vás námezdní lovcé zajímat. Sami tito lovcé však často, kvůli maskování, používají loď COBRA Mk III. Ti opravdoví zabíjáci však létají ve vysoce účinných lodích typu FER-DE-LANCE (Kopí), v nichž putují po celé měsíce. Mohou být kdekoliv mimo orbitální dráhu, zvláště pak okolo planet, označených jako "nebezpečné". Lovci mají většinou zařazení DEADLY (smrtící), nebo ELITE. Zřídka kdy se jakkoliv prokazují a při obtěžování zblízka obvykle zabíjejí...

(9.32) PIRÁTSKÁ PRAVIDLA Identifikovat loď, jako pirátskou, lze podle určitých příznaků. Použití mohou jakoukoliv loď, od typu ASP až po mohutný PYTHON a shromáždí se okolo nestabilních světů, hlavně s feudálním řádem a anarchií. Malé lodi, daleko od planet, jsou piráti, rovněž

- A + 3 = 6 sekund v průměru na tah
- A + 4 = 30 sekund v průměru na tah
- A + 5 = 1 minuta v průměru na tah
- A + 6 = 3 minuty v průměru na tah
- A + 7 = 5 minut v průměru na tah

Kromě obtížnosti hry (LEVEL) je v horní části obrazovky tento zápis:

WHITE: USER BLACK: PROGRAM

(to move)

LEVEL A1

(01)...vypis jednotlivých tahů hry

(02)...

(03)...



Velké množství různých bojových pohybů, včetně kotoulů, zvednutí protivníka nad hlavu a jeho následné shození na zem jsou zde samozřejmosti...

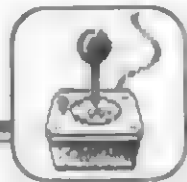
PIT-

Těm z vás, kteří tráví svůj volný čas ve videohernách a musí si vlastnoručně odehrát každou "novinku, nemusím hru PIT-FIGHTER představovat. Už pár měsíců ji mají v hernách některých měst naší republiky (např. Píseň), kde poutá zaslouženou pozornost. Tato hra je totiž poněkud jiná, než bylo zatím zvykem. Programátor originálního videoautomatu se pokusil vytvořit takovou hru, aby působila co nejvěrnějším dojmem skutečnosti. PIT-FIGHTER simuluje souboje 2 až 4 soupeřů v boji téměř bez pravidel, kde vše je možné. Přítomní diváci, stojící těsně okolo arény, uzavírají (ihned) sázky na vítěze. Pohyby počítačových bojovníků, jejich tvar, obecně vše se ve hře podobá realitě. Pokud váš bojovník popojde dozadu, jeho postava se na obrazovce

změní. Přiblíží-li se k vám protivník, velikost postav se vyrovná. Můžete se pohybovat libovolně po areně až mezi přihlížející a fančící obecností, sbírat se země ležící předměty a používat je. Velké množství různých bojových pohybů, včetně kotoulů, zvednutí protivníka nad hlavu a jeho následné shození na zem jsou zde samozřejmosti.

ÚVODNÍ DEMO A VOLBA BOJOVNÍKA

Ze byly vyrobeny verze pro 16-bit bitové počítače, je obvyklé. Čekala se i verze pro Spectrum 48/128. Jaké to bude, podaří se laková konverze z malém paměťovém prostoru? Všichni milovníci bojových her, karate, úderů pod pás i kopů do hlavy se napětím čekali na výsledek konverze kterou pro pobočku



tak velké lodi, doprovázené malými lodí, odmítající vyslat identifikační signály, jsou piráti. Často jsou piráti některými planetami přímo placeni - vylupování lodí. Každý obchodník se musí naučit rozpoznávat zrádné znamení přítomnosti pirátů.

(9.33) VESMÍRNÁ POLICIE Typickým policejním plavidlem je typ VIPER (Zmlje). Je velmi rychlá a manévrovatelná. Policie je na stále stráží u každé vesmírné stanice a zaútočí na piráta, nebo prchajícího obchodníka. Policie má mnoho oddělení - obchod s narkotiky, s otroky, pirátství, opilství ve vesmíru atd. Nezatýkají - ničí.

(9.34) INVAZNÍ LODE THARGOIDŮ Thargoidé jsou smrtelnými nepřáteli lidstva a v Galaxiích je nejméně 50 válečných zón. Tato vysoce pokročilá hmyzí rasa je ve válce i s jinými formami života ve vesmíru. V boji jsou nemilosrdní a srovnatelní téměř s piloty ELITE. Většina Thargoidů je Galaktickým loďstvem vázána v mezigalaktickém prostoru, několik menších bitevních lodí občas provádí nájezdy do prostoru lidí. Jejich lodi jsou velmi rychlé a mají protiraketové systémy ECM. Galaktické banky vyplácejí prémie za zničení Thargoidské lodi. Thargoidé mohou používat i obranu - dálkově řízené lodi - THARGONY. Zničíte-li však jejich osamistrannou mateřskou loď, přestanou být nebezpečím. Thargonů mohou nést několik a každý má velmi silný laser. Panuje dokonce mínění, že se Thargonské křižníky dovedou vznášet v Hyperprostoru a ničit prolétávající lodě.

(9.35) JINÉ VESMÍRNÉ TYPY Skalní poustevníci - piráti, vyhnanci a staří lovcí,



vytvářející si životní prostor na asteroidech. Generační lodě - před vynálezem vesmírného pohonu ThruSpace se mezihvězdné cestování odbyvalo pomocí velkých soběstačných lodí s vlastním životním prostředím. Mnoho tisíc jich pluje vesmírem po mnoho generací. Vesmírná rypadla - obrovské tovární lodě, vyskytující se na místech bývalé války, katastrofy, Thargoidské invaze. Mnoho mil dlouhé, tvoří svou vlastní formu života. Jsou velká města v prostoru, živící se troskami a ničením. Jsou silně vyzbrojena, včetně flotily stíhačů.

(10) BOJOVÉ A DALŠÍ VYBAVENÍ COBRY Mk III

(10.1) LASERY

Pulsní laser je v přední lodi. Netze proto střílet do boku nebo dozadu dříve, než si za vydělané Credits nekoupíte a

nenamontujete další lasery - pulsní a svazkové, nebo vojenský laser. Řídicí pult COBRY má jedno spouštěcí tlačítko laserů - A (FIRE na joysticku). Při plné výzbroji lze obsluhovat vždy jen jeden laser. Při přehřátí se dočasně laser vypíná - pozorujte ukazatel teploty! Pulsní lasery (PULSE LASER) lze koupit na planetách s technologickou úrovní 3 a výše. Svazkové lasery od úrovně 4 a výše. Cena pulsního laseru se refunduje po montáži svazkového laseru. Svazkový laser (BEAM LASER) má 2 krát vyšší průraznost, nejdokonalejší však je vojenský laser (MILITARY LASER). Má 4 krát vyšší průraznost a dvojnásobný dostřel oproti pulsnímu laseru, bohužel je velmi drahý.

(10.2) RAKETOVÉ STŘELY

Jsou k dostání kdekoliv, nezávisle na charakteru planety a nelze jich nést více než 4 najednou. Jsou to mimořádně účinné zbraně a mají je všechny větší lodě. Počítač vás varuje zprávou, je-li proti vám vystřelena raketa (MISSILE INCOMING). Nemáte-li ve vybavení protiraketový systém ECM, musíte raketu vymanévrovat. Zasáhne-li vás, může zcela vyčerpát energii ochranného štítu a je-li tato nízká, je to i váš konec. Před odpálením rakety je nutno ji zaměřit na - . Pokud nepřítel nepodnikne nic na svou obranu, zničí jej. Mechanismus zamíření je velmi spolehlivý a střely lze zaměřit na cíl kterýmkoliv ze čtyř výhledů COBRY (tlačítka 1 - 4). Po zásahu nepřátelskými střelami se vyčerpají štíty a pak už mizí energie hlavních energetických bank 1 až 4.

FIGHTER

DŮMAREK - TENGEN dělá skupina TEQUE. Nyní je hra již v republice a zájemci se s ní mohou seznámit a posoudit, jak se to vše podařilo převést do Spectra. Po nahrání několika úvodních bloků se spustí působilé DEMO před vlastní hrou. Na obrazovce probíhají 3 digitalizované animace najednou. Vidíme muže provádějícího rychlé běhání ahyby, druhý provádí cviky se švihadlem a ná třetí animaci vidíme postavu provádějící karatistické cviky. Přes toto pohyblivé pozadí se pak promítají portréty bojovníků, kteří pod vedením vašeho joysticku pak budou svádět tuhé boje. Kandidáti jsou tři: BUZZ, TY a KATO. Každý z těchto bojovníků má ve hře odlišnou postavu, jiné oblečení a své typické pohyby.

BUZZ je svalnatý borec a ramaňy jako

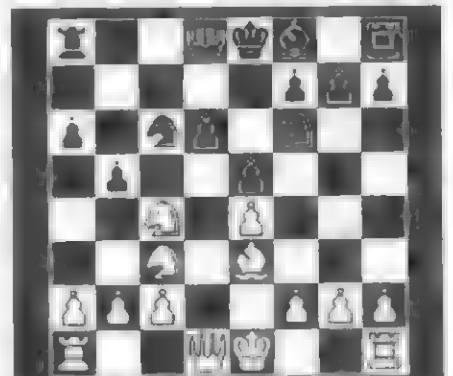
stodola a je bývalým šampionem wrestlingu. V jeho svalnatém těle je přemíra energie! Jeho specializovanými chvaty a údery mají být "BODY SLAM" (praštění protivníkem o zem), "HEAD BUTT" (úder hlavou) a "PLEDRIVER" (úder beranem).

TY (což nám zní zcela jinak) je bývalý Kickboxer. To je odrůda boxu, provozovaná v Thajsku a okolí, kde se mimo úderů rukou dovolují všemožné kopy nohami. TY je v aréně velmi rychlý a dokáže třeba skočit soupeři na záda a dát mu zde pořádnou ránu. Jeho speciálními údery jsou "SPIN KICK", "FLYING KICK" a "ROUNDHOUSE".

KATO je velmi nepřijemný pro soupeře - tento nenápadný muž je majitelem černého pásu 3 stupně a karate a specializuje se v

Ze zápisu vidíte, že bílými (WHITE) hraje hráč (USER), který je zároveň na tahu (to move) a černými figurami (BLACK) hraje počítač (PROGRAM). Nastavení je úroveň A1. Ve výpisu tahu (max 60) si lze listovat pomocí tlačítek Q + 1 - 4, vždy po 15-ti tazích.

Kromě již popsaného nastavení obtížnosti hry lze v MÓDU 3 (S) BEZ NÁPISU CHANGE (a na obrazovce s výpisem tahu) nastavovat ještě tyto parametry:





(10.3) ZAMÍŘENÍ RAKET

Provádí se tlačítkem T (Targeting). Stavový indikátor raket, který je normálně černý, pak zezelená. Jakmile se pak vhodný cíl projde zaměřovačem, stěla se sama zaměří, stavový indikátor zčervená a navíc se ozve pípnutí. Odpálení rakety je tlačítkem F (Firing). Navíc lze stiskem U (Unarm - odzbrojí) kdykoliv odpalovací sekvenci rakety zrušit. Dále viz (8).

(10.4) ENERGETICKÉ BOMBY

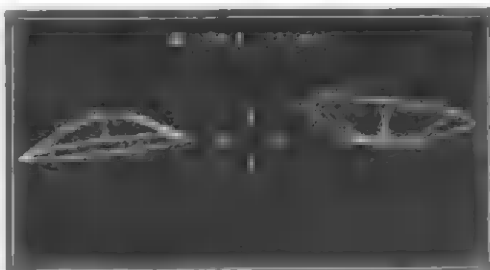
Jsou na prodej na planetách s technologickou úrovní 7 a výše. Lze je použít jen jednou a zničí všechny lodě, asteroidy a rakety v dosahu 9000 km. Bomba se aktivuje tlačítkem W.

(10.5) ŠTÍTY A ENERGETICKÉ BANKY

COBRA Mk III má přední a zadní štít a jejich energetické banky. Štíty vás chrání před palbou a dobíjejí se z bank. Stálá stělna je poškozuje. Po vyčerpání bank si štíty berou energii z hlavních energobank, až do úplného zničení lodí. Palubní laser a ECM systém rovněž odčerpává energii bank. O poškození vás informuje palubní počítač a varuje při nízké úrovni hlavních energozásob. Na planetách vyšších úrovní lze dokoupit doplňkovou energetickou jednotku, která zdvojuje zásoby energie COBRY. Dále viz (8).

(10.6) OCHRANNÝ SYSTÉM ECM

ECM - Electronic Counter Measure (elektronický systém protipatření). Prodává se na planetách s úrovní 2 a výše. Může být použit libovolněkrát při



dostatečném množství energie. Aktivuje se tlačítkem E a ničí (ruší navádění) všechny raketové stěly v okolí. Nepřítelé mohou ECM mít také a použijí jej proti vašim raketám! Tuto situaci vám palubní počítač oznámí velkým písmenem E vlevo na palubní desce.

(10.7) ZÁCHRANNÝ MODUL

Místo vaší kabiny lze namontovat záchranný modul, který lze koupit na planetách úrovně 6 a výše. Stlačíte-li pak během boje tlačítko Q (QUIT), modul se automaticky katapultuje z lodí, je detekován nejbližším světlem a doletí na Coriolisovu stanici. Vaše peněžní hotovost se zachová (!), náklad je však ztracen. Pojistka, uzavřená při koupi modulu, vám zajistí novou loď COBRA. Jelikož k vedení policejních záznamů slouží "intrapodpis" na krytu lodí, má její ztráta výhodu, že se vymažou vaše policejní záznamy. Bohužel toho využívají i lupiči. Uvidíte-li záchranný modul, opouštějte loď, neškodí vám, pokud do něj nevrátíte.

(10.8) PŘEHLED TLAČÍTEK PRO BOJ

A - Spouštění laseru T - Zamíření rakety F - Odpálení rakety U - Zrušení odpálení rakety O - Vypuštění záchranného modulu E - Zapnutí systému ECM W - Odpálení energetické bomby

(11) NEBOJOVÉ VYBAVENÍ LODÍ

PALIVO - Je vždy k dostání. Vždy doplníte nádrže na plný stav - 7 světelných let!

PALIVOVÉ ČERPADLO - Lze je upevnit na trup na planetách úrovně 5 a výše. Umožní vám získat zdarma hyperprostorové palivo "sbíráním energie slunce" - letem v jeho blízkosti vysokou rychlostí. Palivových čerpadel lze rovněž využít k zachycování různých vesmírných trosk. Mají je snad všechny pirátské lodě - rozbijí oběť na kousky a pak se probírají v troskách. Jakmile máte čerpadlo nainstalováno, můžete vtahovat i věci (např. palivové nádrže) tak, že je udržujete v dolní části obrazovky a letíte na ně. Čerpadla jsou důležitá pro obchodování v hlubokém vesmíru a nebezpečných zónách.

ROZŠÍŘENÍ NÁKLADOVÉHO PROSTORU - Lze dokoupit jeden nástavec, který zvětší nákladový prostor COBRY z 20 na 35 tun.

PŘÍSTÁVACÍ POČÍTAČ - Je k dostání na planetách úrovně 9 a výše. Umožní vám automatické přistání na vesmírných stanicích. Počítač se aktivuje stiskem C (COMPUTER). Je to dokonalejší, ale drahý výrobek a prodává se spolu se systémem MemnSown, navozující pilotův mikrosnpánek během manévru.

MEZIGALAKTICKÝ HYPERPOHON - Lze

C + 1 = Nastavení (pravděpodobně) herní obtížnosti a vyšší dobou odezvy, než v úrovni A. U testované verze programu však docházelo občas k zhroucení programu.

B + 1 = BLITZ - bleskový šach. Nastavený čas se bere jako čas na celou partii. Tento čas se odečítá a kdo jej vyčerpá, prohrává.

B + 2 = BALANCE - Režim hry, kdy program hraje v průměru tak rychle, jako protihráč.

B + 3 = BEGINNER (začátečník). Program hraje takřka okamžitě a odpovídá až za půl sekundy. Podle toho ale pak taky hra vypadá.

T + 1 = Touto volbou lze místo hráče (USER) s bílými figurami zvolit program, čili pak bude hrát program sám proti sobě.

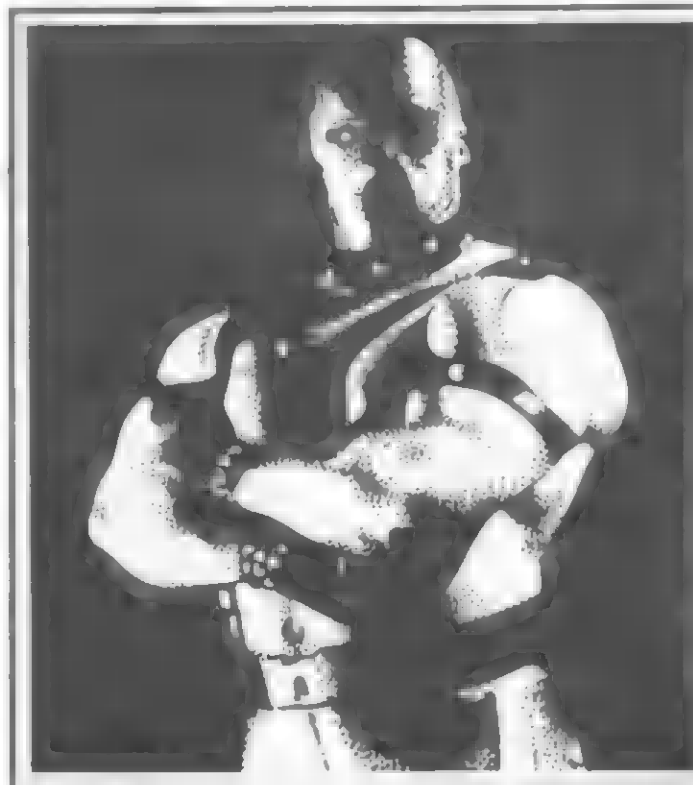
T + 2 = Obdoba předchozí volby, zde však místo počítače navolíte druhého protihráče a hrájí 2 osoby proti sobě.

T + 3 = Stejně jako předchozí stranu, která je na tahu (to move).

W + 1 až 0 = Nastavení počítadla času u bílého hráče (vlevo). Používá se následující schéma:

HH MM SS

Nastavování času se provádí stisky



nejrozmanitějších pohybech a úderech z celého orientu. Jeho specialitami jsou "BACK HAND", "FLIP KICK" a "COMBO PUNCH".

Kromě animovaného dema obsahuje první část hry dále volbu a nastavení ovládnutí a určení počtu hráčů. Můžete totiž bojovat sám, nebo s přítelem ve dvou proti dvěma počítačem řízeným bojovníkům, což jistě přispěje k oblíbenosti hry... No a nakonec si podle portrétní a stručné



■ koupit na planetách úrovně 10 a výše. Je na jedno použití a dopraví vás do zcela jiné Galaxie. Zapíná se stiskem G a pak H.

DŮLNÍ LASERY - Slouží k "dolování" asteroidů a vyžadují palivové čerpadlo. Lodě, které mají důlní lasery, hledají asteroidy a pak je rozbíjejí na malé kusy,

aby je vtáhly do nákladového prostoru.

(12) MEZIGALAKTICKÝ A MEZIPLANETÁRNÍ OBCHOD

Většina vesmírných stanic zjednodušila proces obchodu velmi podstatně, aby se usnadnil rychlý obrát zboží. Dovozní a vývozní tarify se

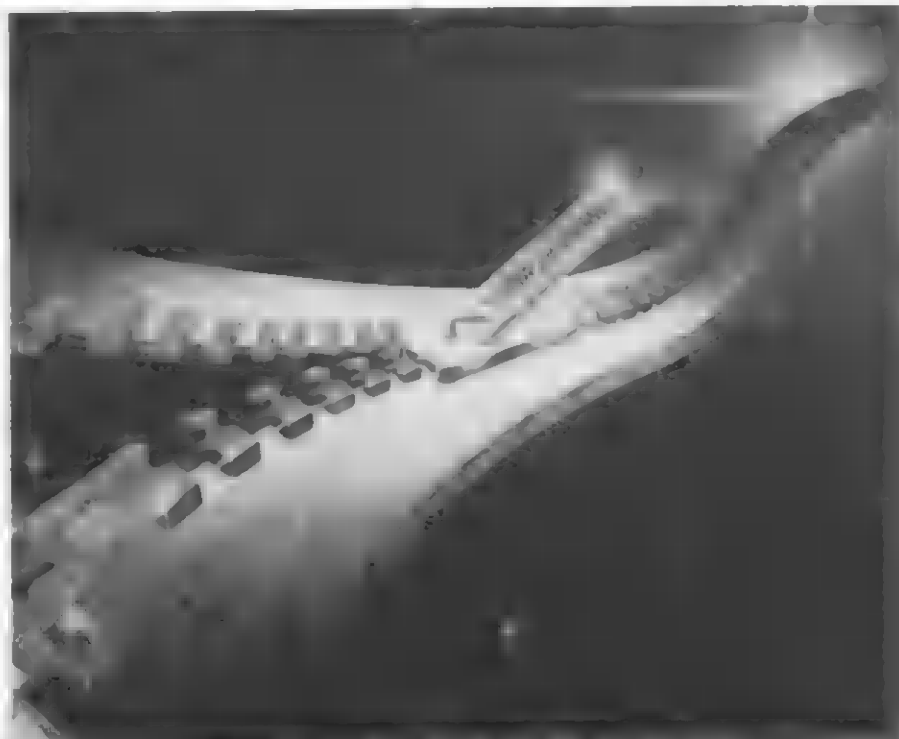
automaticky přičítají, nebo odečítají od cen. Po zakotvení na stanici jste napojen přímo na obchodní systém sdružení CORCOM TRADE SYSTEM. Na vyžádání obdržíte seznam obchodních položek na dané planetě prodávaných, nebo nakupovaných.

Otrocki se v mezigalaktickém obchodě váží "na tuny", což se může zdát divné, ale zahrnuje to i kryogenický systém, potřebný k jejich životu během dlouhé cesty. Obchod s otroky, kdysi vymýcený, se opět obnovuje i přes úsilí policejních sil o jeho potlačení.

Věci, jako otroci, zbraně, narkotika, jsou Galaktickou vládou označeny jako ilegální a obchod s nimi je riskantní! Většina planet obchoduje výhradně s obyčejným zbožím - potraviny, minerály, stroje, drahokamy atd. Prodej zboží je téměř okamžitý. Nabídka zboží ke koupi je po jednom druhu a nechcete-li koupit, nemusíte. Chcete-li koupit zboží, označíte číselně množství. Samočinné moduly vám náklad ihned uloží na palubu a obrazovka ukáže peněžní hotovost, která vám zbývá. Jakmile projde celá nabídka zboží, objeví se stav vašeho nákladu, jako potvrzení nákupu. Vaše loď COBRA musí být nejdříve ukotvena na Corolisově stanici, až pak lze nakupovat a prodávat zboží. Nelze obchodovat ve volném vesmíru s výjimkou katapultáže kontajnerů.

Dokončení v dalším čísle.

- Petr -



charakteristiky volíte jednoho ze tří výše uvedených mužů do boje. Pak spustíte počítač a počkáte, až si vybere a nahraje potřebné bloky hry. Nedivte se, pokud některý blok vynechá - po chvíli bude opět další bloky brát. Nahrávání chvíli trvá, takže mějte trpělivost.

A BOJ V ARÉNĚ ZAČÍNÁ...

Po nahrání několika bloků začíná výběr a nahrávání vlastních protivníků. Objeví se text: TURN TAPE, PRESS ENTER - což je pozůstatek originálu, kde jsou postavy a animace jednotlivých protivníků nahrány na druhé straně kazety. Nahrání "každého protivníka" je rozloženo do 4 bloků o délce 1024, 6183, 985 a 896 bajtů. První blok vždy obsahuje působivý

digitalizovaný snímek "sympatického muže v masce" s obvodem bicepsu asi 55 cm, který říká: YOU WILL DIE (zemřeš), což jistě každého hned zpočátku příjemně naladí... To je ULTIMATE WARRIOR - nejtěžší soupeř v posledním kole, který, jak vidíte, se už na vás nemůže dočkat! Protivník ve hře je celkem 8 a každý z nich je trochu jiný, má svou postavu, techniku boje a zvláštní triky. Pokud vám k plné spokojenosti v boji nestačí dostupné chvaty, kopy a další triky, můžete použít k útoku, nebo své obraně předměty, které se dají občas najít na podlaže arény: vrhací hvězdičky, bedny, židle, nože, nebo železné tyče.

Dokonce lze v některých předmětech arény najít (vypadne z nich) zvláštní



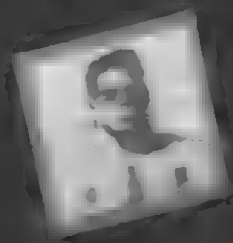
tičítek W a čísel 1 až 0, přičemž 1 až 5 odečítá a 0 až 9 přičítá po jedné.

R + 1 až 0 = Nastavení počítadla času u černého hráče (vpravo)

V MÓDU 3 (S) s nápisem CHANGE lze provádět rovněž některé volby, jako v MÓDU 2 (P) - přepínání výplau tahů, 2 a 3-rozměrné šachovnice, druhu figurek i nastavování barev INK, PAPER, BORDER, BRIGHT.



White (to move)	PROGRAM	Black	PROGRAM
Level	A2		
02	04	(01)	05
03	04	(02)	06
01	05	(03)	08
01	03	(04)	07
04	05	(05)	07
05	03	(06)	08
01	03	(07)	07
03	04	(08)	07
03	06	(09)	08
03	05	(10)	06
06	07	(11)	08
		(12)	
		(13)	
		(14)	
		(15)	





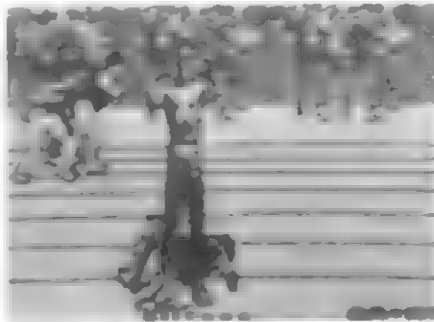
energetickou pilulku, která zvýší vaši energii a sníží energii protivníka, takže jeho osud se zdá být v ten moment zpečetěn... Pokud ovšem tuto pilulku najde protivník, tak to potom potěšpámbu... Po sebrání pilulky pak dotyčná postava po čas jejího působení bliká.

JACÍ JSOU VAŠI PROTVNÍCI?

Pokud vás zajímají vaši možní protivníci, jsou to tyto: První soupeř je EXECUTIONER - svalnatý muž s maskou, který dává parádní háky na bradu a kopy do břicha. Další je černoch SOUTHSIDE, pak překvapivě žena ANGEL (dovede parádní salta), pak milovník motocyklů s šátkem na hlavě - C.C. RIDER, následuje divoký HEAVY METAL, pak MAD MILES, muž s řetězy CHAIN MAN a konečně poslední - tajemný muž s maskou z titulní obrazovky - ULTIMATE WARRIOR.

PRŮBĚH VLASTNÍHO ZÁPASU

Vybrali jste bojovníka a boj začíná - MATCH 1 (zápas 1). Možných chvatů a pohybů je zde dost a určitý čas bude trvat, než si zvyknete na to, jak který provést. Velmi atraktivní je třeba možnost, místo zvednutí předmětu, zvednout nad hlavu protivníka a pak s ním praštit zem. Po úspěšném chvatu, nebo vítězství, váš bojovník zvedá ruce nad hlavu a raduje se. Zvítězí-li například v prvním boji EXECUTIONER, zvedá vítězně ruku s palcem obráceným dolů... Dosáhnete-li vítězství nakonec vy, jste ohodnoceni penězi podle 2 kritérií. FIGHT PURSE vám sdělí, kolik peněz jste vyhráli bojem a BRUTALITY BONUS je odměna za míru vaší brutality, kterou jste v zápase projevili. Po této bojové rundě následuje tzv. GRUDGE MATCH. Pokud bojujete sám, utkáte se se svou kopií (bojovníkem, jako vy sám) a cílem je trojnásobné K.O. protivníka. Pokud hrajete ve dvou s přítelem, bude v GRUDGE MATCH vaším protivníkem on sám. Vítěz opět získává peněžní prémie - K.O. BONUS za K.O. údery. Pak už následuje MATCH 2 a nový protivník (toho



je třeba opět nahrát do počítače).

ÚDERY A POHYBY

Bez stisku FIRE odpovídá pohyb joystickem pohybu postavy po aréně. Bojové údery a pohyby se provedou se současným stiskem FIRE. Pro jejich správné zvládnutí je však nutný dobrý trénink. Pozor - provedení některých úderů rovněž záleží na směru natočení postavy! Další tedy platí, pokud je vaše postava otočena obličejem doprava:

- FIRE + NAHORU - výskok (jump)
- FIRE + DOLŮ - dřep (duck)
- FIRE + VPRAVO - úder pěstí (punch)
- FIRE + VLEVO - obrana (defend)
- FIRE + NAHORU + VLEVO - speciální úder

FIRE + NAHORU + VPRAVO - kop nohou ve výskoku (jump kick)
 FIRE + DOLŮ + VLEVO - zvednutí předmětu (pick up)
 FIRE + DOLŮ + VPRAVO - kop nohou (kick)

ÚDAJE NA OBRAZOVCE

Zajímá vás rovněž asi, kde a jaké údaje během hry sledovat. Na bočních sloupcích okolo akční obrazovky je číslo utkání (MATCH 1,2...), dole vlevo a vpravo běží čas zápasu pro hráče 1 a 2. V horní části obrazovky je pak portrét vašeho bojovníka se jménem. Jelikož se stiskem FIRE může do akce zapojit i druhý hráč, je vpravo nahoře druhý (ale tmavý) portrét hráče a napsáno PRESS FIRE. Aktivní hráč má portrét světlý. Vedle portréту hráče vlevo jsou 2 až 3 kolečka, která vám říkají, kolik životů má váš muž

ještě v rezervě! Klesne-li vaše energie na nulu, portrét ztmavne a objeví se text: PRESS FIRE - stlačte ihned FIRE a dostanete další život - ubude 1 kolečko a energie je opět plná! Jinak následuje GAME OVER... Pod jménem hráče je znak dolaru a peněžní suma, kterou jste zatím vybojovali. K.O. a hvězdičky označuje získaná K.O. Nakonec jsou tu dva sloupcové indikátory energie bojovníků - horní je váš a dolní se jménem patří vašemu soupeři. Vítězíte samozřejmě tehdy, když stupnice soupeřovy energie klesne na nulu. Co se týče rozlišení bojovníků

- váš je nejen odlišný vzhledově, ale má na obrazovce i jinou barvu - modrou, která je i na čemobilé TV světlejší, než černá protivníka. Hrajete-li spolu dva, je kolegův bojovník barvy fialové (opět je na ČTV světlejší, než váš), takže vše se dá rozlišit.

CELKOVÝ DOJEM ZE HRY

Neobvyklá originální videohra a neobvyklé programátorské postupy, použité v PIT-FIGHTERU dávají tušit, že asi vznikne zajímavý produkt. Pohrál jsem si s verzí pro 48 Spectrum (128-mičkář) budou jistě ušetření dalšího nahrávání bloků a obohaceni výbornou hudbu a zvuky z boje. Mohu potvrdit svůj osobní dojem, zde má hráč opravdu blízko pocit, že sleduje opravdový boj a ne poskakující figurky na obrazovce. Musíte samozřejmě i trochu přimhouřit oči a "popustit uzdu" fantazii... Postavy bojovníků dosahují 1/2 výšky obrazovky, mají pohyby i tvary



skutečných lidí, animace postav je, řekd bych dost plynulá a věrná. Samozřejmě musíme programu odpustit i pár "nedostatků", které však byly spíše způsobeny omezenými paměťovými možnostmi Spectra a rychlostí procesoru Z-80. Jde o to, že postavy bojovníků jsou trochu "zubaté" - nemají plynulé a hladké tvary, ale vidíte na nich zřetelně body a kostičky z nichž se skládají. Lze rovněž postřehnout nepatrnou časovou prodlevu mezi tím, co jste joystickem vydali povel a okamžikem, kdy bojovník zareagoval. Troufám si však tvrdit, že po nějaké hodině boje, až do hry "vniknete" a seznámíte se s pohyby, na tyto výhrady zcela zapomenete a budete úplně vtaženi do této neobvyklé bojové hry. Přes mnoho omezení oproti 16-bitovým verzím je hra barevná - soupeři černí, vy modrý a fialový, podlaha arény je žlutá atd. Různí jsou i bojovníci - BUZZ, TY a KATO - s každým se jinak bojuje a jistě si (jako já) najdete toho, který má pro vás nejlepší pohyby a reakce. PIT-FIGHTER je nepochybně něco, co tu doposud nebylo a každému milovníku bojových her doporučuji, aby si tuto hru vyzkoušel. Doufám, že jí budete tak nadšení, jako já... A nebojte se - každého lze porazit! V rámci testování hry se mi nakonec podařilo "dokopat" těsně i ULTIMATE WARRIORA a vyhrát asi 62 000 dolarů - teď ale nevím, co za ně koupit... Co říkáš Mat'o, žeby stovacetosmičku?

- Petr -



PRŮBĚH VLASTNÍ HRY

Probíhá v MÓDU 1 (G). Po stisku M + 1 se rozběhne se čas. Tahy figur zadáváte postupným stiskem písmen a číslic, např. D, 2, D, 4. Pak následuje protitah počítače. Pokud vložíte zlý tah, vyplše se text: ILLMOV (ILLEGAL MOVE - nepřipustný tah). Chcete-li hru zastavit, aby jste mohli provést úpravy, stlačte I, aby se objevil text CHANGE a pak proveďte potřebné úpravy.

- Petr -





Tato skvělá dobrodružná hra pochází ze softwarové kuchyně firmy Gremlin a byla uvedena na trh v roce 1991. Jde o další z úspěšných konverzí ze 16-ti bitových počítačů a je velmi oblíbená.

Hra patří mezi ty, které přitahují skvělou grafikou, dobrodružstvím a množstvím napínavých situací. Je řešena formou příběhů, ale tak krátkých, že nenarušují plynulost hry.

Ale vzhůru do boje. Firma Gremlin vás zve do pohádkové říše, ve které se budete pohybovat jako bojovníci najímání císařem. V základním MENU si můžete sestavit skupinu, se kterou budete čelit zlu. Skupina se může skládat maximálně ze čtyř hrdinů:

BARBARIAN - ve vaší skupině bude hrát zřejmě úlohu bojovníka, je pro to přímo předurčen. Jeho inteligence (MIND) je sice jenom 2, ale tu v litých bojích příliš potřebovat nebude. Zato životů může mít až osm. Kouzlit se nikdy nenaučí, ale jeho výzbroj může být, za získané peníze, libovolně rozšířena.

DWARF - je o bod inteligentnější a životů může mít maximálně sedm. Je druhý bojovník do party a ne špatný. Od začátku má k dispozici nářadí, nekouzlí a výzbroj mu můžete koupit také dle uvážení.

ELF - je to nejvšestrannější člen vaší družiny. Životů může mít maximálně šest, ale inteligence 4 je již dost vysoká a dává mu možnost kouzlit. K dispozici bude mít tři kouzla a je dobrý i v boji. Výzbroj rovněž nemá omezenou a měl by být všude tam, kde se děje něco důležitého.

WIZARD - jak název napovídá, jde o kouzelníka, a tomu je podřízeno vše ostatní: životy má jen čtyři, jeho vysoké inteligenci 6 odpovídá celkem 9 kouzel, ale z výzbroje mu můžete pořídit navíc jenom tyč. Je vydatným pomocníkem při svízelných situacích, ale neměl by moc bojovat, protože většinou prohrává. A tak tvoří zadní voj a čeká na nějakou práci.

Příběhy můžete prožít s jedním hrdinou, ale je dobré ovládat všechny, protože se výborně doplňují. Zda se hrdina zúčastní výpravy, volíte v menu CREATE CHARACTER. Joystickem doprava volíte účast či neúčast (DEAD) a po FIRE na určitém hrdinovi si ho můžete pojmenovat (NAME PLAYER), uložit na pásek (SAVE) a také zpět nahrát (LOAD).

V menu SET CONTROLS si zvolíte ovládání mezi joystickem (KEMPSTON ON) a klávesnicí (KEMPSTON OFF). Pokud si zvolíte klávesnici, je ovládání následující: O - nahoru, K - dolů, Z - vlevo, X - vpravo, SPACE - fire.

V menu BUY EQUIPMENT máte možnost dokupovat hrdinům lepší výzbroj a výstroj za zlatáky získané během výprav.

Čelá hra se dále skládá ze 14-ti postupně dohrávaných dílů. Pokud patříte mezi ty šťastnější a vlastníte nové příběhy od firmy GREMLIN, pak je nahrajete pomocí LOAD OTHER.

Popíráme si teď blíže nabídku zbraní a brnění:

STAFF - tyč stojí 100 zlatáků a je základním vybavením. Až našetříte na lepší zbraň, pak ji už tolik nevyužijete.

SHORT SWORD - krátký meč stojí 150 zlatáků. Když už obstaráte takový obnos, je lepší chvíli počkat a koupit následující zbraň.

BROAD SWORD - široký meč stojí 250 zlatáků. S touto zbraní prohrájete jen s málo soupeři.

BATTLE AXE - bitovní sekyra, která stojí 400 těžce vydělaných zlatáků. Nicméně ihned oceníte kvalitu této zbraně - slabší soupeře vždy rozdrtil, a když jí někdo odolá, tak tu pomohou už jen kouzla.

CROSSBOW - lukostřil stojí 350 zlatáků a je velmi potřebný. Na rozdíl od předchozích zbraní s ním můžete na soupeře útočit z libovolné vzdálenosti, a tím snížit riziko na minimum. Měla by to



HEROIC QUEST

být první pořízená zbraň.

HAND AXE - s ruční sekyrkou lze také útočit na větší vzdálenost, ale je jen na jedno použití. Stojí 150 zlatáků.

SPEAR - oštěp - platí pro něj vše jako pro předchozí zbraň.

SHIELD - štít stojí 150 zlatáků.

HELMET - helmici můžete mít za 120 zlatáků.

CHAIN MAIL - drátěná košile je již dost drahá, 450 zlatáků, ale se štítem a helmici již tvoří dostatečnou ochranu, stejně tak jako:

ARMOUR - než si ovšem pořídíte



brnění, tak se pákně zapotíte, stojí 850 zlatáků

TOOLKIT - nářadí slouží ke spravování pastí a někdy je to jediná možnost, jak pokračovat dále. Měli by ho mít alespoň dva členové vaší skupiny, stojí 250 zlatáků.

Další z důležitých pomůcek jsou kouzla (**SPELLS**). Na rozdíl od zbraní je všechny máte od začátku a do každého dílu se vždy obnovují. Všechna kouzla působí na jeden tah, vždy stačí kouzlo vybrat, a pak určit na koho má působit. Podle toho je také můžeme rozdělit na kouzla působící na nepřátele:

GENIE - ať je nepřítel kdekoliv, tak ho toto kouzlo usmrtí.

TEMPEST - bouře protivníka tak vyčerpá, že nebude jeden tah útočit.

FIRE OF WRATH - oheň hněvu nepřítel usmrtí.

SLEEP - na jeden tah protivníka uspí a

znemožní mu tak útočit.

BALL OF FLAME - usmrtí nepřítel, kterého vidíte.

A teď kouzla působící na vlastní hrdiny:

COURAGE - odvahu dodávejte bojovníkům před důležitými souboji

PASS THRU ROCK - na jeden tah zkamení a nepřítel ho nemůže zranit

ROCK SKIN - účinná ochrana před nepřitelem na jeden tah.

HEAL BODY - důležité kouzlo, léčí, a tím přidává čtyři životy.

WATER OF HEALING - také léčí přidáním tří životů

SWIST WIND - zdvojnásobí počet kroků

Tato kouzla lze použít, jen když kouzelník hrdinu vidí. Pokud bude protivník také kouzelník, a někdy i lepší, tak dokáže vaše kouzlo kdykoli odrazit. Pak pomohou jen zbraně.

Určili jsme si složení skupiny, náležitě



jame je vybavili (pokud již bylo za co) a dáme se do hraní (**PLAY GAME**). Následuje rozložení 12 kouzel mezi **ELFA** a **WIZARDA** (3+9), a pak volba samotného příběhu. K dispozici jich máte 14 a nejlépe, když je budete hrát postupně, protože na sebe navazují. Už jste si vybrali? Teď již jen nahrát data a dejte se do toho.

Aby byl hráč donucen strategicky myslet, může hrdina v jednom tahu postoupit jen o určitý počet kroků. Počet určujete pomocí **FIRE** a záleží to na vašem postřehu. Jednotliví hrdinové se pak postupně střídají, a to v tomto pořadí:

BARBARIAN, DWARF, ELF, WIZARD, a pak je na tahu váš nepřítel. Ten je spíše pasivní, útočí, jen když jste s ním v jedné místnosti. Pak je ovšem velice nepříjemný.

Podívejme se, co můžete s každým hrdinou vykonávat (ikony v dolní části obrazovky zleva):

KLÍČ - pokud stojíte přede dveřmi a chcete je otevřít, ale ne přímo vstoupit, tak použijte tuto ikonu. Do místnosti tím jen nahlédnete (pomocí mapy) a zjistíte co nebo kdo vás tam očekává. Je to důležité, protože, když již vstoupíte, tak v tomto tahu se již nemůžete vrátit.

HLAVA - pokud v tomto tahu již nic nebudete podnikat, tak předejte aktivitu dalším

OKO - mimo odměny za splnění úkoly si můžete přivydělat. Když užijete tuto ikonu, pak dostanete otázku zda hledat poklad (**TREASURE**) nebo pasti a tajné dveře (**TRAPS, DOORS**). V prvním případě nacházíte zlatáky a různé doušky na posílněnou. Hledat poklad je ovšem riskantnější, protože vás může napadnout protivník a zranit. V druhém případě se vám odhalí pasti a tajné dveře v dané místnosti. Použijte vždy, když již budete v koncích



RANEC - zde zjistíte, co všechno nesete a co můžete použít (**WEAPONS** - zbraně, **SPELLS** - kouzla, **ARMOUR** - brnění, **POUTIONS** - doušky, **QUEST** - kořisti). Zde také kouzlite.



ŠIPKY - určují směr, kam hrdina udělá jeden krok. Chůzi však můžete realizovat i tím, že urážete na čtverec, kam má hrdina dojít.

MAPA - zde se postupně zobrazuje bludiště, které jste již prošli.

MEČ - znamená boj. Na mapě zvolíte vašího útoku. Před tím si můžete zvolit zbraně (WEAPONS).

Pro vlastní hru vám pomůže překlad pokynů na začátku každého dílu:

1. THE MAZE (labyrint)

Toto bude vaše poslední prověrka, než vyrazíte proti nepřítelům. Použijte všechny možnosti, tak aby jste se je naučili správně ovládat. Pokuste se najít východ ven z labyrintu, ve kterém se nachází několik netvorů. Ti se pokusí vás zastavit, takže buďte opatrní. První, kdo najde cestu ven, bude odměněn 100 zlatáky. Za ty můžete koupit vybavení pro následující dobrodružství.

2. THE RESCUE OF SIR RAGNAR (záchrana pana Ragnara)

Pan Ragnar, jeden z nejmočnějších rytířů císaře, byl unesen. Je vězněn Ulagem, válečným magnátem Orců. Jsi zde, aby jsi pana Ragnara našel a dovedl ho zpět do bezpečí. Princ Magnus zaplatí 200 zlatáků tomu, kdo pana Ragnara zachrání. Odměna může být rozdělena mezi ostatní členy družiny, ale nikdo nic nezáská, když pan Ragnar zemře během akce.

3. LAIR OF ORC WARLORD (doupě válečného magnáta Orců)

Princ Magnus přikázal vyhledat a zabít válečného magnáta Orců Ulaga, který unesl pana Ragnara. Ten kdo tak učiní bude odměněn 100 zlatáky. Poklady Ulaga se také mohou zabavit.

4. PRINCE MAGNUS GOLD (zlato prince Magnuse)

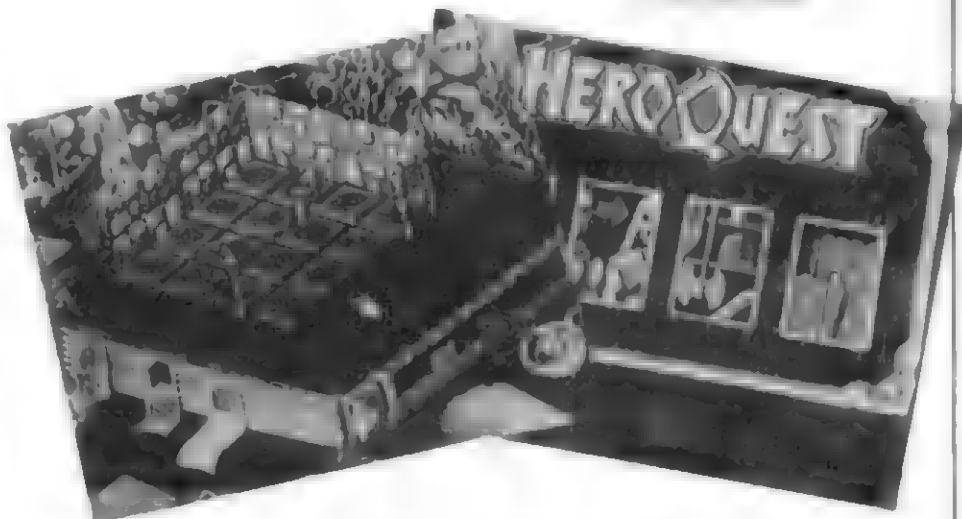
Tři truhly pokladů byly ukradeny během převozu k císaři. Odměna 200 zlatáků je nabízena komukoli, kdo dokáže najít truhly a vrátit všechno zlato. Zloději jsou známi jako banda Orců schovávající se v Černých horách. Vede je Gulthor, podivný bojovník.

5. MELAR'S MAZE (Melarův labyrint)

Dávno tomu, mocný kouzelník Melar vytvořil talisman, který zvětšoval kouzelnou moc toho, kdo jej nosil. Pořád ho nosil u sebe, protože se bál, aby nebyl ukraden a zneužit Morcanovými kumpány. Říká se, že zanechal talisman ve své laboratoři, v samém srdci labyrintu. Melarův labyrint je chráněn mnoha pastmi a kouzelnými strážemi. Povídá se, že již mnoho bojovníků se pokusilo talisman získat, ale zahynuli v labyrintu.

6. LEGACY OF THE ORC WARLORD (dědictví magnáta Orců)

Ulagův odporový potomek Grak přísahal, že se pomstí tomu, kdo zabil jeho otce. Ačkoli mu to trvalo několik měsíců, nakonec to vystopoval a léčkou zajal. Teď jsi vězněn v podzemí a on si láme hlavu vymýšlením hrůzného trestu. Zatímco strážci spaly, podařilo se ti starou krysi



kosti vypáčit zámek celý. Musíš najít svou výbavu a uprchnout.

7. THE STONE HUNTER (kamenný lovec)

Ztratil se císařův osobní kouzelník Karlen. Císař se obává, že byl zabit nebo padnul do léčky podivného kouzelníka. Jsi tu, aby jsi zjistil, co se stalo s Karlenem, a jestli žije, přiveď ho zpět do bezpečí. Po návratu bude každý odměněn 100 zlatáky.

8. THE FIRE MAGE (ohnivý mág)

Orcové Černých hor používají na svých spanilých jízdách ohňové kouzlo. Předpokládá se, že jim pomáhá ohnivý mág Balur. Žádný jiný ohnivý mág mu nemůže uškodit a císařovi kouzelníci nejsou schopni čelit jeho kouzlům. Musíš ho zneškodnit. Stojíš pod černým útesem a vstupuješ do jeho doupěte. Císař každého odmění 150 zlatáky, ale jen když zničíte Balura.

9. RACE AGAINST TIME (závod s časem)

Průvodce vás vedl podzemím, které má mnoho tajných chodů. Dorazili jste do místnosti se třemi dveřmi. Najednou průvodce odhodil pochodeň a ve tmě slyšíte, jak se směje. Sbohem má hrdinové, volal, když utíkal. Uvědomili jste si tu hrůzu, že to byla past. Musíte utéci, nebo zahynete v temnotě.

10. CASTLE OF MYSTERY (zámek kouzel)

Bylo tomu hodně dávno, když šlehy kouzelník Ollar objevil vchod do zlatého dolu. Aby ho ochránil, použil své velké umění a postavil kolem něj zámek kouzel. Má mnoho portálů a je chráněn celou armádou nepřátel zakletých v čase. Najdeš vstup? Jiní to již zkoušeli, ale zámek nepřekonal.

11. BASTION OF CHAOS (bašta zmatku)

Země na východě byly vyplněny loupeživými Orcy a Goblíny. Císař nařídil, aby je skupina statečných hrdinů zcela zničila. Orcové jsou dobře chráněni v podzemním lese, známém jako bašta

zmatku. Jsou vedeni malou skupinou podivných bojovníků. Musíš najít cestu dovnitř a zabit nepřátele, které najdeš. Mimořádné odměny 10 zlatáků za každého Goblina, 20 zlatáků za každého Orca a 30 zlatáků za každého Fimira nebo podivného bojovníka.

12. BARAK TOR, HOME OF THE WITHLORD (Barak tor, domov Witchlorda)

Chystá se válka s východními Orcy a císař potřebuje sjednotit menší království pro nastávající konflikt. Aby to dokázal, musí najít starověkou hvězdu západu, kterou nosil legendární král Rogar, když bojoval s Morcanem. 200 zlatáků obdrží ten, kdo ji najde. Drahokam leží v Barak tor, poslední výspě Witchlorda, který byl také znám jako král smrti, mocný služebník Morcana. Byl uspán před mnoha lety pomocí Spirit blade. To je jediná zbraň, která mu může ublížit.

13. QUEST FOR SPIRIT BLADE (výprava pro Spirit blade)

Probudil jsi Witchlorda, který představuje vážnou hrozbu pro císaře v nadcházející válce. Dříve než stačí dovést svou armádu smrti a napadnout císaře, musí být zabit. Nejdříve ovšem musíš najít Spirit blade, jen tato starodávná zbraň mu může uškodit. Tuto zbraň vlastnil Dwarres a zamrazil ji do pramenů hor Lebinu. Meč tam teď spočívá v rozbořeném paláci a ty jej musíš získat.

14. RETURN TO BARAK TOR (návrat do Barak tor)

Nyní, když jsi získal Spirit blade, musíš se vrátit do Barak tor a porazit Witchlorda. Císař již vyrazil proti východním Orcům a jestli neuspěješ, Witchlord povede svou armádu smrti a napadne císařova vojska ze zadu. Pak již nic nezabrání, aby chaos ovládl celou zem.

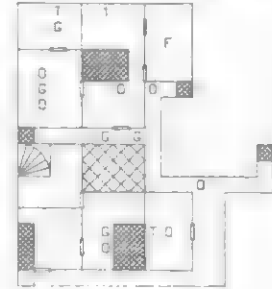
Tyto překlady by vám měly stačit k dobré orientaci v jednotlivých dílech. Již samotné zápletky skýtají dobrou zábavu a nezkazí ji ani drobné nedostatky, například nemožnost výměny předmětů mezi hrdiny.

- (M Gemrot) -

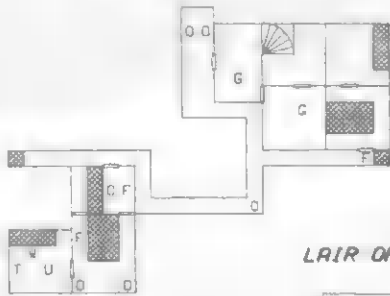


HEROQUEST

THE RESCUE OF SIR RAGNAR

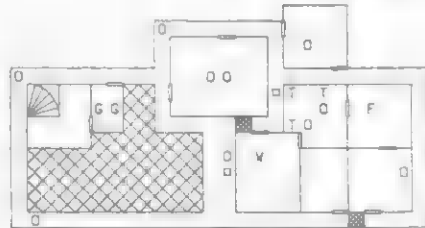


PRINCES MAGNUS' GOLD

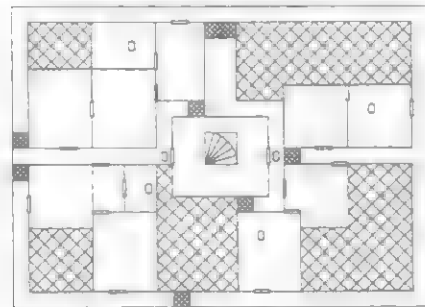


- o past
- dveře
- tajné dveře
- neprůchodné místo
- ▨ zdiwa
- ◊ východ

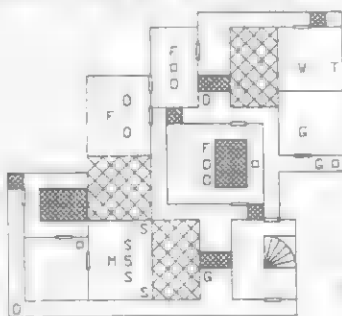
LAIR OF THE ORC WARLORD



THE MAZE

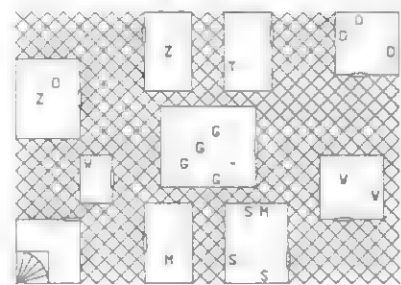


QUEST FOR THE SPIRIT BLADE

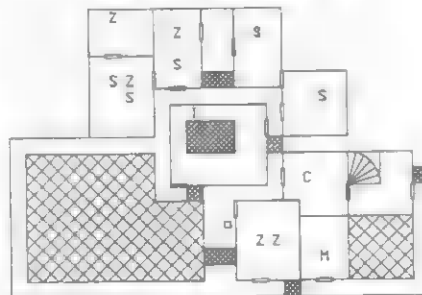


- Z - Zombie
- C - Socerren
- R - Grok
- B - Balur
- I - Witchlord
- 1 - Ragnar
- 2 - Talisman of Lore
- 3 - výzbroj
- 4 - brnění
- 5 - Spirit Blade

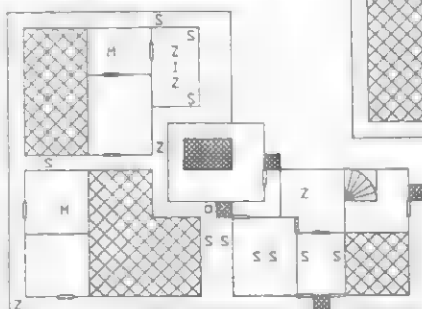
CASTLE OF MYSTERY



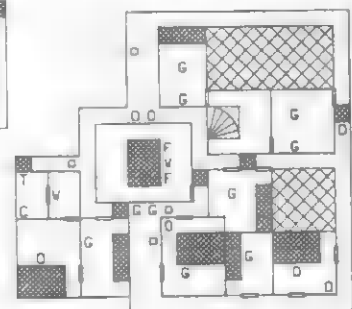
BARAK TOP, HOME OF THE WITCHLORD

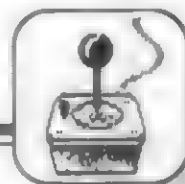


RETURN TO BARAK TOP

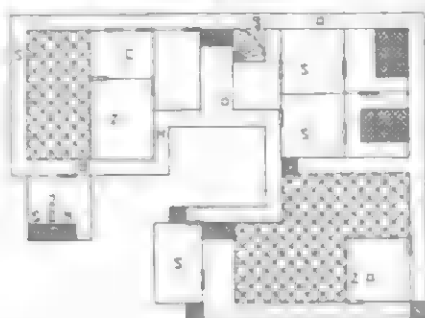


BASTION OF CHAOS

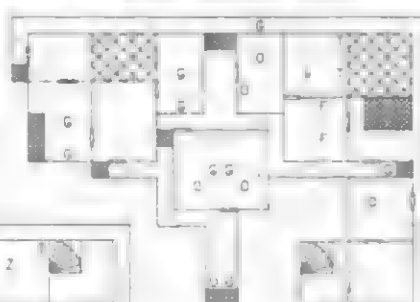




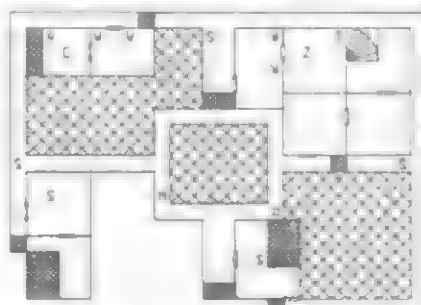
HELAR'S MAZE



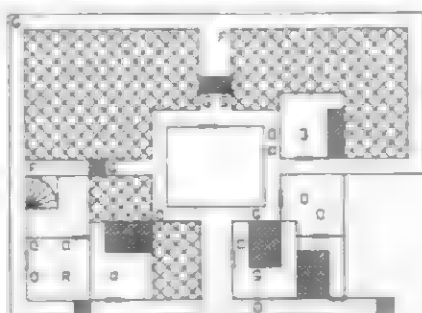
RACE AGAINST TIME



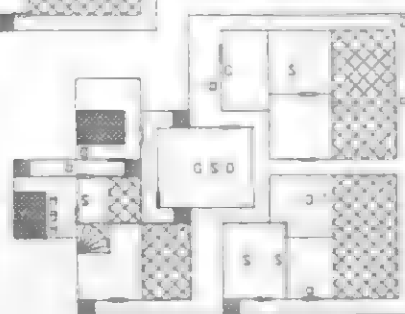
THE STONE HUNTER



LEGACY OF THE DRG WARLORD



THE FIRE MAZE



- T - truhla
- D - Drc
- G - Goblin
- F - Fimir
- V - Varrrior
- U - Ulog
- M - Mummy
- S - Skeleton

UŽIVATELŮ Spectrum 128 K

KOUTEK

Jak jistě víte, v republice je mnoho uživatelů tohoto zcela jistě nejlepšího počítače z celé řady Sinclair. Jeho majitelé mají oproti nám "běžným" 48-mičkářům a didaktikářům výhodu v tom, že velkou většinu vícehláskových her nahrávají do své velké paměti najednou a jsou ušetřeni někdy velmi namáhavého přehrávání dalších dílů. Často mají hry ve verzi 128K podstatně vylepšenou grafiku s větším množstvím detailů, přidáním screenů aj. Navíc mají ve svém Spectru 128K zabudovaný obvod AY pro tříkanálovou hudbu a mohou tak, jako nikdo z nás využívá výhod velmi kvalitního hudebního doprovodu většiny her. Mají hudbu i u těch her, kde majitelé předvápných modulů s AY neslyší nic, protože Spectrum 128K má tyto hudební doprovody nahrává do "stránky" své velké paměti. A tyto hudební a zvukové bloky už prostě majitelé Spectra 48K a

Didaktiku M nemají kde nahrát - chybí jim ona paměť.

Zde jsou naopak ve výhodě majitelé Didaktiků Gama, kteří (po nevelkých úpravách oněch her) mohou tyto hudební bloky nahrát do druhé paměťové banky (32K) Gamy. Poslední dobou se takto upravených verzí her pro Gamu objevuje stále více. Další velkou výhodou majitelů Spectra 128K (a verze +2, +3) je to, že mnohé velké firmy produkují své hity již jen pro tyto počítače, nikoliv pro 48K, protože v Anglii je na rozdíl od ČSFR situace taková, že 48K mašinky dožily a několik posledních let se už vyráběla pouze verze Spectra Plus 2 a Plus 3. A nakonec zpráva, která asi potěší majitele SAMA Coupé - v Brně již vyvinuli velmi kvalitní emulátor Spectra 128K a jak zhodnotil kolega Michal, "byl z něho úplně hotovej..."

Počtená skupina "stodvacetosmičkářů" je například v Brně a od mého kolegy Michala jsem obdržel i otištění doplňkové informace o programech, popisovaných v minulých číslech FIFA. Nuže jak se chovají tyto programy (nebo jejich 128K verze) na Spectru 128K?

SIMULATOR PROFESIONAL DE TENIS

Tato hra má ve stránce uloženy špičkové hudby, které doprovázejí různé části programu - menu, trénink, turnaj atd.

MIDNIGHT RESISTANCE

128K verze hry byla v ČSFR dříve než 48K, všechny díly se nahrávají najednou a obsahují i perfektní hudbu a zvuky!

E - MOTION

Verze 128K této hry se liší "pouze" výsoce kvalitním hudebním doprovodem.

ELIMINATOR

Po nahrání do 128-mičky si hra před spuštěním uloží hudbu a speciální efekty do paměťové stránky. Obdobné je to s hrou XENON.

RICK DANGEROUS II

Existuje speciálně upravené verze této hry, která má komprimované (zkrácené) dohrávky a obsahuje špičkovou hudbu pro každý level a další zvuky a exploze...



PUZNIC

Tato hra obsahuje hudební doprovod pro AY i ve verzi 48K!

SHADOW OF THE BEAST

Hra, proslulá svou hudbou na 16-ti bitových strojích, obsahuje samozřejmě ve verzi pro 128K i zde velmi dobrou hudbu...

HOSTAGES

Toto je příklad hry, která je ve verzi 128K podstatně vylepšena kromě hudby i co do průběhu hry i grafiky. Hostages 128 zaplní Spectrum 128 nadvakrát, má bohatší a detailnější grafiku, ■ přidána sekvence sestupu komanda z vrtulníku do budovy včetně zvuků atd. Hudba velmi podobná Amize...

SHADOW WARRIORS

Existuje speciální verze pro 128K, samozřejmě s hudbou a zvuky.

SUPER MONACO GRAND PRIX

Hra se nahrává vcelku a rozdíl v kvalitě hudby a zvuků z AY a BEEPU Spectra 48 ■ samozřejmě velký.

LEMMINGS

Společná verze 48K/128K. Hraje tu hezká hudba a po nezdaru na levelu se nemusí tento znovu dohrávat z MG (jako u 48K), ale "natáhne se" zpět z RAM disku, kde je level uložen.

ROBOCOP

Poslední 2 dohrávky (celkem 5) jsou hudba a zvuky a do 128K se vše samozřejmě nahrává na jeden zátah...

DOUBLE DRAGON III

Tato výborná hra samozřejmě existuje jen pro 128K (bylo již vysvětleno dříve) a hudba a zvuky na AY jsou samozřejmostí.

GOLDEN AXE

Po malé úpravě i na 48K hrají AY hudby a zvuky!

SHADOW DANCER

Opět si uloží hudby do stránky a hraje...

F-19 STEALTH FIGHTER

Verze pro 128K má v sobě kromě hudby i realistické zvuky stíhačky, bloky hry se však stejně dohrávají, jako ■ 48K.

BUFFALO BILLS RODEO

Stodvacetosmičková verze obsahuje všechny melodie, které tak hezky hrají i na 48K v ještě lepší podobě pro obvod AY, navíc hudba zní i během hry. Spectra 48K však chybí paměť pro nahrání této hudby.

NORTH AND SOUTH

Tato hra ve verzi pro 128K je stejně jako Hostages podstatně lepší, jak graficky, tak hudebně i herně a velmi se podobá originálu z Amigy a odpadá zde to šílené nahrávání bloků - mapa - boj - mapa - pevnost...

Závěrem bych chtěl vyzvat všechny majitele Spectra 128, +2 a +3 aby se zapojili do tvorby časopisu a ne pouze kritizovali, že o jejich mašinkách vůbec nepíšeme. Čekáme na vaše příspěvky, popisy her ONLY 128, žebříčky her pro 128K. Pište a podělte se se svými znalostmi s ostatními majiteli 128-miček, kteří ■ kupují a čtou FIFO! To, co se zde dočtete, bude záviset hlavně na vás! Nečekejte, ■ psát podrobnosti o hrách pro ZX 128 bude ten, kdo tento stoj doma nemá (tedy já...). Takže - čekáme!





MAGIC BOX - TURBO 2000:

Magic box je moderná periféria pre efektívne nahrávanie programov na kazetu. Magic Box Vám ušetrí 50% mgt. pásky, ale hlavne čas strávený pri nahrávaní programov.

Magic box je možné použiť ku všetkým počítačom kompaktným so ZX Spectrum. Pri DIDAKTIK-u GAMA '88 je potrebná oprava vady, ktorú Vám zdarma prevedie servisné stredisko DIDAKTIK-u a.s.

Periféria má vlastnú pamäť ROM, ktorá obsahuje novú rutinu pre nahrávanie (loader). Rýchlosť nahrávania je možné prepínať priamo na MAGIC BOX-e. Rýchlosť je indikovaná LED diódou. MAGIC BOX funguje len pre programy, ktoré využívajú load rutinu s ROM. Týchto programov je cca 90%.

K tejto periférii stačí priemerný magnetofón, ktorý spoľahlivo zvládne nahrávky z programov TURBO COMP, SPEED COPY, Q-SAVE, TAPESYS (rýchlosť 6.5). Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DG87, DG88 (len po úprave), DG89, DM.

Cena predajná: 390.- Kčs



MAGIC BOX Plus:

Magic box doplnený o interface KEMPSTON pre pripojenie joysticku. Použitý je štandardný konektor CANON 9-pin. Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DM.

Cena predajná: 420.- Kčs



INTERFACE I8255:

Univerzálny paralelný interface pre pripojenie rôznych periférií napr. ALFI, D100, C2012.04, myš, KEMPSTON atď.

Interface má výstup riešený cez priamy konektor, rovnako ako M/P a D40. K pripojeniu periférie môžete použiť ponúkaný konektor WK32.

Interface obsahuje 3 štandardné adresované porty (31,83,95). Na port A môžete ponúkanou redukciou GW1 alebo GW2 joystick typu KEMPSTON. Interface je veľmi ľahko softwarovo ovládateľný. Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DM.

Cena predajná: 320.- Kčs



MAGIC Face:

MAGIC Face obsahuje Magic Box a súčasne interface I8255. Pri jeho kúpe teda ušetríte 211.- Kčs. Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DM.

Cena predajná: 499.- Kčs



Objednávky prijímame na adrese:
PENT Computer, BOX 531
Banská bystrica 1

NAVIOHA SOFTWARE

PIRAT 2.2 - Nastavba štandardného BASICU ZX Spectra pro práci se zakodovanými programy a pro vlastní programování.
IDEÁLNÍ POMOCHA PRO MAJITELE UŽIVATELE-PROGRAMÁTORA !!

Cena: 95.- Kčs. Informace: Miroslav Santavy, Hroznová Lhota 349, 698 63

Maitella D40 POZOR!!!

Luxus software Ostrava vám ponúka na dvoch disketách kompletnú zbierku 183 návodov a popisov hier, ktoré v priebehu troch rokov vznikli pod značkou LSO, a z ktorých väčšina nebola nikdy zverejnená. Popisy hier majú novú grafickú úpravu a ich názvy vrátane popisov sú uložené v prehľadnej, abecedne radenej, databanke, z ktorej môžete po stlačení klávesy nahrat' vybraný popis hry. Disk A obsahuje 85 popisov hier z rokov 87-89 a disk B obsahuje 98 popisov z rokov 88-91. Všetko na značkových disketách KODAK. Ak nemáte disketovú jednotku, sú pripravené popisy všetkých 183 hier vrátane databanky na kazete C 90.

Cena za Disk A alebo B je 80.-Kčs, za komplet A+B je 140.-Kčs. Cena za kazetu je 100.-Kčs.

Uvedené návody si môžete objednať na adrese: FIFO p.o. box 170, 960 01 Zvolen



BUDÚCNOSŤ JE

Programy firmy PERPETUM ■
môžete objednať na adrese:
PERPETUM, Ševčenkova 22
85101 Bratislava
alebo u niektorého z oficiálnych
dealerov.

FIFO redakcia, zásielková
služba, p.o.box 170, 960
01 Zvolen, tel. 0855/
25693.

ELEKTROSERVIS, Cyril
Kocman, SNP 1443-31/5,
01701 Považská Bystrica,
tel.: 0822/61224 (tu Vám
môžu aj opraviť pokazený
počítač)

ART Studio D40

Disková verzia známeho grafického
editora ART, obohatená ■ nové
funkcie pre spoluprácu s
Didaktikom 40.

Do svojho grafického editora
si môžete natrvalo nainštalovať
veľmi jednoduchým spôsobom
tlačiareň BT100, Robotron K 6304
- termo, NL2805, Epson comp.,
príprane D 100. Na diskete nájdete
aj program CONVERSE SCREEN,
ktorý dokáže prenášať obrázky
(aj bez hlavičky I) z kazety na
disketu a opačne.

Taktiež tu je pripravených
viacero znakových sád pre funkciu
PLŇ a vzorových sád pre funkciu
VZOR. V prípade objednávky
uvedte prosíme aj typ Vášho
počítača a dátum jeho výroby.

dTEXT D40 centronics

Textový editor (úprava známeho
dTEXTu), pre majiteľov D40 a
tlačiarne s rozhraním centronics,
ktorý "počúva" na ovládače cenx1 a
cenx2 z úvodnej diskety od
Didaktiku 40. Program má výstup
na tlačiareň upravený podľa kódu
Kamenických a umožňuje tlač
kompletnej slovenčiny a češtiny,
prípadne semigrafických znakov, tj.
tabuliek a formulárov, ktoré na
obrazovke môžete aj vidieť.

TURBO IMPLODER

Najúčinnejší komprimačný
program na stlačanie častí pamäte
so super rýchlou dekomprimačnou
rutínou.

Ak patríte k užívateľom
disketovej jednotky Didaktik 40,
ktorý prednostňuje uloženie hier a
programov na diskete vo forme
blokov pred "Snapovaním" môžete
pomocou tohto programu výrazne
zvýšiť kapacitu diskiet. Ovládanie
programu je riešené veľmi
prehľadným spôsobom a v podstate
vyžaduje iba základné znalosti o
programovaní v Basicu a o
uložení programov na diskete.

Účinnosť programu
dokumentuje nasledovná tabuľka.

porovnávajúca Turbo Imploder s
Packmakerom (doposiaľ
najúčinnnejší program od firmy
PROXIMA) a prípadným použitím
oboch programov (ktoré Vám vrelo
odporúčame).

Pozornosť užívateľa si
zaslúži aj rýchlosť
dekomprimácie stlačeného
bloku, ktorá je oproti bloku
stlačeného programom
Packmaker 10 až 20 násobne
rýchlejšia.

DISK COPY

Tento program poteší
tých, ktorým nevyhovuje
normálne kopírovanie pomocou
príkazu MOVE. Disk copy fyzicky
skopíruje obsah jednej diskety na
druhú, pričom vzniknú dve úplne
zhodné diskety. Pri jednej
disketovej jednotke skopírujete
obsah jednej na druhú do dvoch
minút a pri dvoch to dokáže tento
program za menej ako 40 sekúnd.
Pre porovnanie, plne nahraťú
disketu by ste kopírovali pomocou
príkazu MOVE na dvoch
disketových jednotkách minimálne
päť minút a na jednej by ste asi
najskôr ulomili dvierka na disku.

	hlavný blok norm.dl.	PACKMAK.	T - I	PACK. + TI
Cybernoid 1	37.536	28.975	26.521	25.170
Cybernoid 2	40.535	32.763	30.214	29.814
Dandare3	40.635	35.822	34.412	33.630
Elite	40.935	33.975	32.509	31.438
Motos	32.768	22.657	20.154	18.361



NA DISKETÁCH



HUDOBNÍK AY

Je súborom desiatich hudobno-graficko-relaxačných programov pre zvukový interface MELODIK v.d. SKALICA, ktoré Vás pobavia skvelou hudbou (vytvorenou pre zvukový obvod AY), ale aj ukážu grafické možnosti Vášho počítača. Zo známejších môžeme uviesť: Sound in Line 5, Interlace, Človece nehnevaj sa, Twindemo.

PRIPRAVUJEME:

Slovník A-S - anglicko-sloveský slovník, obsahuje 20000 slov. N-S - nemecko-sloveský slovník, obsahuje 20000 slov.

Edi-slovník - slovník, ktorý si môžete naplniť podľa vlastných požiadaviek. EDITOR - textový editor pracujúci pod formátom

MS-DOS kompatibilný s T602.

Objednávky na tieto programy budú vybavené až po ich uvedení na trh!!!

TETRIS 3

Logická hra, vychádzajúca zo známej hry TETRIS, obohatená o nové prvky, ktoré potešia všetkých hráčov. Tetris 3 môže hrať jeden alebo dvaja hráči naraz a to v jednej obrazovke. Padajúce predmety sa musia najprv "uchopiť" muchou alebo rybou a následne zrotovať alebo uložiť. Taktiež je obohatený o nové padajúce predmety (bomba, guma). Hra sa skladá z



CENY ZA UŽIVATEĽSKÉ PRÁVA NA PROGRAMY FIRMY PERPETUM

PROGRAM	CENA A	CENA B	DEALER I	DEALER II
KOMANDER 2	160,-	145,-	125,-	135,-
KOMPRESOR	110,-	100,-	90,-	95,-
MEGGIE	140,-	125,-	110,-	120,-
BS MANAGER	70,-	60,-	50,-	55,-
ART STUDIO D40 DISK.VERZIA	20,-	20,-	15,-	15,-
ART ST. D40 + INSTALL + CONV.SC.	130,-	115,-	100,-	110,-
dTEXT D40 Epson	60,-	50,-	40,-	45,-
E - I MANAGER	170,-	155,-	135,-	145,-
E - I MANAGER DEMO	30,-	30,-	25,-	25,-
DISC COPY	50,-	45,-	35,-	40,-
HUDOBNÍK AY	80,-	70,-	60,-	65,-
TETRIS 3	60,-	55,-	45,-	50,-
3 D TETRIS	60,-	55,-	45,-	50,-
TURBO IMPLODER	80,-	70,-	60,-	65,-
SMM 05 KOMPLET	80,-	80,-	60,-	65,-

CENA A - záväzná cena programov pre neregistrovaných objednávateľov pri odbere dobierkou.

CENA B - cena pre registrovaných užívateľov software firmy PERPETUM podľa podmienok uvedených ďalej.

DEALER I - cena programov pre registrovaných dealerov firmy PERPETUM, ktorí za posledné dva mesiace nakúpili od našej firmy software v hodnote nad 3000,- Kčs.

DEALER II - pozri DEALER I, nákup za posledné dva mesiace do 3000,- Kčs.

K cene za užívateľské práva treba pripočítať poučiatku cenu za disketu 30,- Kčs. Programy dodávame na kvalitných značkových disketách. Firma PERPETUM dodáva programy výhradne na vlastných disketách.

V prípade objednávky realizovanej poštou je poplatok za poštovné a balné poučiatko 30,- Kčs.

Do kategórie užívateľ programov PERPETUM budete zaradený ak spĺňate nasledovné požiadavky:

1. Vlastníte minimálne 2 programy a produktov PERPETUM v minimálnej hodnote 300,- Kčs.

2. Svoje užívateľské práva na programy z našej produkcie môžete preukázať platným potvrdením o zakúpení v niektorej z našich dealerských pobočiek (ak ste dostali program priamo dobierkou z firmy PERPETUM, táto povinnosť pre vás odpadá).



MAEL software presents: Defender of the Gold, Big Deal, Disaster, Bomb - dobrodružná a strategická hra (1991/92) v češtine na originálnom kazete za 99 Kčs. U hrze 19, 405 02 Džčin 8.

Vymením alebo predám za minimálne ceny nové hry na Didaktik a Spectrum. Podrobný zoznam na adrese: Peter Gabriš, Rozkvet, 2015/37-18 Považská Bystrica 017 01.

Ponúkam univerzálne programy pre ZX Spectrum a Didaktik - WORTERBUCH a DICTIONARY. Jedná sa o slovníky slúžiace k učeniu slovíčok z nemčiny a angličtiny (prípravujú sa i iné). Jeden stojí len 60 Kčs, obidva 85 Kčs (S POŠTOVNÝM A KAZETOU !!). Peniaze posielajte na adresu: Svetozár KOCTUR, Sečianska 15, 970 11 SELCE tel. 086/81 248.

Predám POKE na DIZZY IV - nekonečná životy. Cena 8 Kčs. Ľuboš Hanták, Mešice - Lieskové 2 54, 013 05 Trenčín.

Pomôôôci! Šhánim tyto hry na Spectrum 128K: Power up, Rainbow collection, M.U.Europe, Karate ace, Virtual Worlds, First of fury. Možnosť výmeny 91 - 92. Marcel Kešner, K Tece 1004/II, Rokycany 337 01.

Predám nové diskety 5,25" 360 kB, DDDN (á 10,50), MAXELL, MD2-D (á 10,50) + pošt. Vhodné pro Didaktik 40. R. KDYR,

Ke sv. Jiří 38, 31218 Píseň, tel. 019/612 44.

Prodám 8-jehličkovou tiskárnu D100 (1500 Kčs). Rostislav Sekera, Seifertova 898, Velešské Mezirříř 757 01.

Prodám Didaktik M v záruce + radiomagnetofón KM 320 pro tento počítač přímo stvořený dále 2 joysticky a 8 kaset s špičkových her vše 100% stav. Super cena 3300 Kčs. Tomáš Kovařík, Havlíčkova č. 49, 799 01 Prostějov.

Nabízím medicínský test inteligence pro D-40 za 40,- Kčs včetně diskety. Milošlav Prava ml., Požárníků 648, 537 01, Chrušim 2.

Nahrám Beta Basic -30,-, manuály k zapisovači Alfí á 30,-. Názvoslovie a chemické výpočty á 50,-, hry á 5,-. ZIMMERSOFT, Zimmermann Pavol, J. Jesenského 4/1, 971 01 Prievidza.

Predám DG+AY, kazety s hrami (30-85). Informácie R. Benko, Riadok 3, Ružomberok 034 01.

Ponúkam prevádzanie hier (48k) na D-40. Pošlite 10 Kčs (poštovné), kazetu/kazety (s hrami) a disketu/diskety. Cena je do 20 Kčs za jednu hru podľa náročnosti. Ponúkam aj predaj hier na disketách. Radoslav Hodničák, SNP 82, 900 84, BÁHON.

Impressum

FIFO Didaktik & Sinclair magazín

Redakčná rada:

RNDr. Jozef Paušo, Pavel Albert,

Petr Lukáč

Sekretariát:

Eva Durčovičová

Externí spolupracovníci:

J. Drexler, O. M. & R. Gemrot

Nevyžiadané príspevky nevracame. Za správnosť a originalnosť príspevku ručí autor.

Návštevy prijímame na adrese:

FIFO redakcia, Stúrova 4, Zvolen

telefón 0855/256 93

Vydávanie povolené MK RC SK OMT-23.

Podávanie novinových zásielok povolené SaRS

B. Bystrica č.j. 2823/90-P zo dňa 16. 3. 1990.

Distribúciu zabezpečuje PNS a súkromní

predajcovia.

Akokoľvek rozmnožovanie, kopírovanie a

publikovanie článkov uverejnených vo Fife je

tretné!!!

SOUTĚŽ

POZOR! POZOR! POZOR!

Je to neuvěřitelné, ale je to tak! ZX Spectrum letos slaví 10 let své existence a Vy je můžete oslavit společně s ním!

JAK?!?

Zúčastněte se soutěže softwarové firmy

PROXIMA

V ZX Magazínu č. 3 až 5 vyjdou otázky z historie spectráckých her...

Nevadí, že máte "emko" nebo Gamu - zapátrejte v minulosti jejich staršího sourozence...!

Největší soutěž, co Spectrum pamatuje - tři kola otázek a ve čtvrtém kole HRA!

POZORI! POZORI! POZORI!

Soutěžní pravidla: Ve výše uvedených číslech ZX Magazínu najdete vždy deset otázek (tj. dohromady 30 otázek), týkajících se většinou starých her na ZX Spectru. Za každý správně zodpovězený údaj získáváte jeden bod, celkem můžete získat až 100 bodů.

Druhou částí soutěže je textová hra HEROES, za jejíž celkové vyřešení můžete získat až 120 bodů. Hra je chráněna heslem, jehož znění bude otřeno v ZX magazínu 5/1992.

Po dohrání se na obrazovce objeví Vaše skóre a údaj, které společně s vyřešenými otázkami zašlete do 31. 12. 1992 (skóre + odpovědi na všechna 3 kola najednou) na naši adresu. Do slosování budou zařazeni všichni, kteří dosáhli celkově alespoň 189 bodů, přičemž čím více bodů, tím lépe, protože získáváte větší šanci na vylosování. Znění soutěžních otázek najdete kromě těchto 3 čísel ZX magazínu (k dostání v PNS) také jako přílohu k soutěžní hře HEROES. Hru bude možno objednat po 20. 8. 1992 na dobírku na naši adresu, na které můžete získat také informace o předplatném ZX magazínu.

A ceny?

Na 10 nejlepších čekají hodnotné ceny od PROXIMA a sponzorů soutěže: devítijehličková tiskárna EPSON LX-400, disketová jednotka Didaktik 40 a interface MELODIK (a další).

Pište na adresu:

PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem

HOT 15



HOT 15

1. TURTLES
2. R-TYPE
3. DIZZY 4
4. MYTH
5. TETRIS 2
6. LEMMINGS
7. ROBOCOP
8. MIDNIGHT RESISTANCE
9. TURTLES 2
10. SIM CITY
11. THE UNTOUCHABLES
12. KENNY DALGLISH...
13. EXOLON
14. THE LAST NINJA 2
15. F-19

- (KONAMI-PROBE)
- (ELECTRIC DREAMS)
- (CODE MASTERS)
- (SYSTEMS 3)
- (FUXOFT)
- (PSYGNOSIS)
- (OCEAN)
- (OCEAN)
- (KONAMI-PROBE)
- (PROBE)
- (OCEAN)
- (ZEPPELIN)
- (HEWSON)
- (SYSTEM 3)
- (MICROPROSE)

BAD 15

1. PIGGY PUNKS
2. PRO GO-KARATE SUM.
3. THE OMEGA ZONE
4. HOT ROD
5. SPEEDZONE
6. MANGO JONES
7. LIBERATOR
8. PRO GOLF 1, 2
9. PENALTY SOC.
10. SANTAS CHRISTM. C.
11. INTERNAT. SPEED
12. 30 GRAND PRIX
13. GANG
14. MEGANIDS
15. TURBO KART RACER

- (HELLENIC SOFT.)
- (ZEPPELIN GAMES)
- (PETER CURTIS)
- (SEGA)
- (PAL DEVELOPMENTS)
- (J. A. REMIC)
- (J. A. REMIC)
- (ATLANTIS SOFTWARE)
- (CLOCKWIZE)
- (ZEPPELIN GAMES)
- (CODE MASTERS)
- (ACE SOFTWARE)
- (SCORPION)
- (G. B. MAX)
- (PLAYERS)

Pri poslednom losovaní boli vyžrebovaní títo výhercovia: Ivan Drienka z Dolného Kubína, Anton Pekárek z Nitry a Róbert Ácha z Prostějova.

V predchádzajúcom čísle sme sľúbili aj vylosovanie BAD 15, ale zatiaľ sme ešte neobdržali žiadne hlasy a tak aj rebríček ostáva z minulého čísla. Poradie nasledujúcej HOT a BAD 15 je už len na vás a tak hor sa do hlasovania!

FIFO
box 170
960 01 Zvolen

PORT PAYÉ
0,50 Kčs

ADRESÁT:

NEI LÁMÁT

